GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

07/05 Ausgabe 99 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

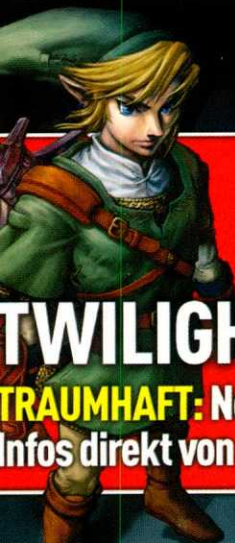
N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

E3 2005

MARIO KART DS & CO.

ÜBER 30 SEITEN MIT DEN HITS DER E3:
Need for Speed: Most Wanted , Pokémon XD, Metroid Prime Hunters, Mario & Luigi 2 u. v. m.



ZELDA TWILIGHT PRINCESS

TRAUMHAFT: Neue Spieleindrücke plus Infos direkt von den Entwicklern

ÜBERRASCHUNG!
Der Game Boy Micro kommt!

DER GAMECUBE-NACHFOLGER

NINTENDO REVOLUTION

ENTHÜLLT: DVD-Unterstützung, abwärtskompatibel, onlinefähig. Aber wie gut wird die neue Konsole wirklich?

BESSER ALS RISING SUN?
MEDAL OF HONOR 3
6-SEITEN-TEST: So gut ist der neue Weltkriegsshooter für den GameCube!

MIYAMOTOS NEUESTER STREICH
NINTENDOGS
IM TEST: Billiger Tamagotchi-Klon oder einfach genial?

4 194373 903306 07

EDITORIAL

ENDLICH IST ES SO WEIT!

DIE REVOLUTION!

DER RIVALE FÜR XBOX 360 UND PLAYSTATION 3

DER DREIKAMPF GEHT WEITER

Die Zeit der Spekulationen hat nun endlich ein Ende – pünktlich zur E3 in Los Angeles enthüllten Microsoft, Sony und Nintendo die kommende Konsolengeneration. Den Anfang machte dabei Microsoft, das bereits am 12. und 13. Mai (und am 16. Mai) in einer weltweiten MTV-Sondersendung die Xbox 360 vorstellte. Am 16. Mai folgte Sony im Rahmen einer E3-Eröffnungskonferenz mit der Enthüllung der PlayStation 3. Auffällig dabei: Technisch sind beide Konsolen nahezu gleichwertig. Das gezeigte Spieleangebot für die PlayStation 3 machte auf den ersten Blick jedoch den etwas interessanteren Eindruck. Last but not least folgte Nintendo am 17. Mai ebenfalls im Rahmen einer E3-Eröffnungskonferenz. Die „Nintendo Revolution"-Konsole wurde erstmals gezeigt. Doch auf weitere Details wie Controller-Design oder gar erste Spielevideos wartete man vergeblich. Offenbar will Nintendo noch ganz bewusst einige Details zurückhalten (und der Konkurrenz keine Chance zum Ideendiebstahl liefern), wie man es beispielsweise auch beim Nintendo DS gemacht hat. Da wurde auch erst kurz vor Release bekannt, dass es sich bei dem zweiten Bildschirm um einen Touchscreen handelt. Klar ist schon jetzt: Nintendo geht wieder einmal seinen eigenen Weg. Der hoffentlich ebenso zum Erfolg führt. Auch wenn die Konsole vermutlich erst nach der Xbox 360 erscheint, die überraschenderweise bereits im Zeitraum Oktober bis Dezember weltweit veröffentlicht wird. PlayStation 3 und Nintendo Revolution sollen im Frühjahr 2006 folgen.

ALLE INFOS DIREKT VON DER E3!

Während wir vor zwölf Monaten aufgrund des ungünstigen Messetermins erst knapp vier Wochen nach der E3 einen Überblick über die Messehighlights liefern konnten, dürfen sich unsere Leser in diesem Jahr auf unschlagbar aktuelle Infos freuen. Dank eines exakt abgestimmten Produktionsplans starteten die Druckmaschinen in diesem Jahr genau einen Tag nach dem Ende der E3 – nachdem sämtliche Infos aus Los Angeles ins Heft integriert wurden. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

YES! YES! YES!

Neue Heimkonsole, neuer Game Boy, neues Zelda-Futter: Die nächsten zwölf Monate dürfte für die N-ZONE ein echtes Freudenfest werden.

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Sascha Dowidat (Freier Redakteur)
Fabian Sluga (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Florian Hannich (Layout)
Lars Kromat (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Udo Crnjak (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 07/2005

NEWS

6 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

8 E3-Special Messebericht
10 E3-Special Nintendo Revolution
12 E3-Special Einleitung GameCube
28 E3-Special Einleitung Nintendo DS
39 E3-Special Einleitung GBA (SP)

RUBRIKEN

38, 59, 71, 94 Abonnenten-Webung
80 Feedback
74 Hardware & Zubehör
96 Impressum
42 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
76 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick.

Advance Wars: Dual Strike ... 32
Age of Empires: The Age of Kings ... 70
Animaniacs ... 58
Another Code: Doppelte Erinnerung ... 64
Baten Kaitos ... 88
Black & White Creatures ... 69
Fantastic Four ... 70
Fire Emblem: The Sacred Stones ... 40
Geist ... 22
Gunstar Super Heroes ... 69
Harry Potter und der Feuerkelch ... 6
King Kong ... 24
Lego Star Wars ... 86
Mario & Luigi 2 ... 37
Mario Kart DS ... 30
Mario Party 6 ... 87
Mario Party Advance ... 66
Mario Tennis ... 41
Medal of Honor: European Assault ... 52
Megaman Battle Network 5 Team: Colonel ... 51
Megaman Battle Network 5 Team: Protoman ... 51
Metroid Prime Hunters ... 34
Need for Speed Most Wanted ... 18
Need for Speed Underground 2 ... 60
New Super Mario Bros. ... 36
Nintendogs Chihuahua & Friends ... 72
Pokémon XD: Gale of Darkness ... 20
Ridge Racer DS ... 63
Shrek Super Slam ... 68
Spartan: Total Warrior ... 7
Super Mario Strikers ... 26
Teenage Mutant Ninja Turtles ... 87
The Legend of Zelda: Twilight Princess ... 14
Tom Clancy's Ghost Recon 2 ... 87
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory ... 7
Tony Hawk's American Wasteland ... 27
Wario Ware Twisted ... 67
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse ... 70
Yoshi's Touch & Go ... 87
Yu-Gi-Oh! WCT 2005 ... 87

REPORTAGE 8

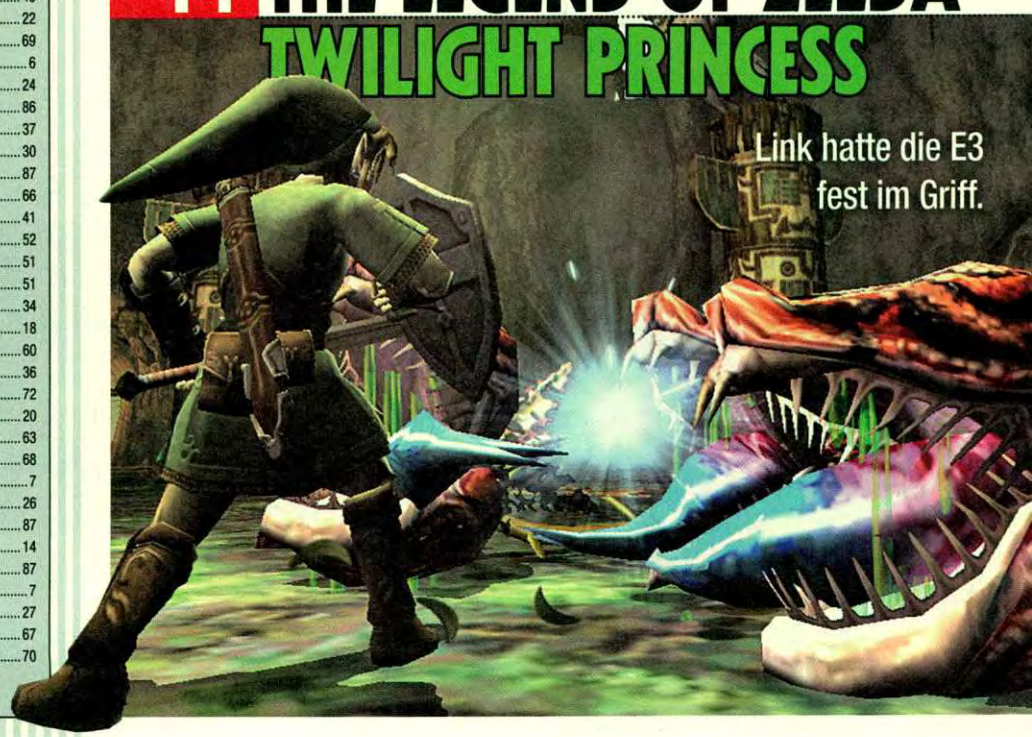
E3-SPECIAL

Nintendos Messe-Präsenz und die Enthüllung des Revolution.

VORSCHAU 14

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Link hatte die E3 fest im Griff.



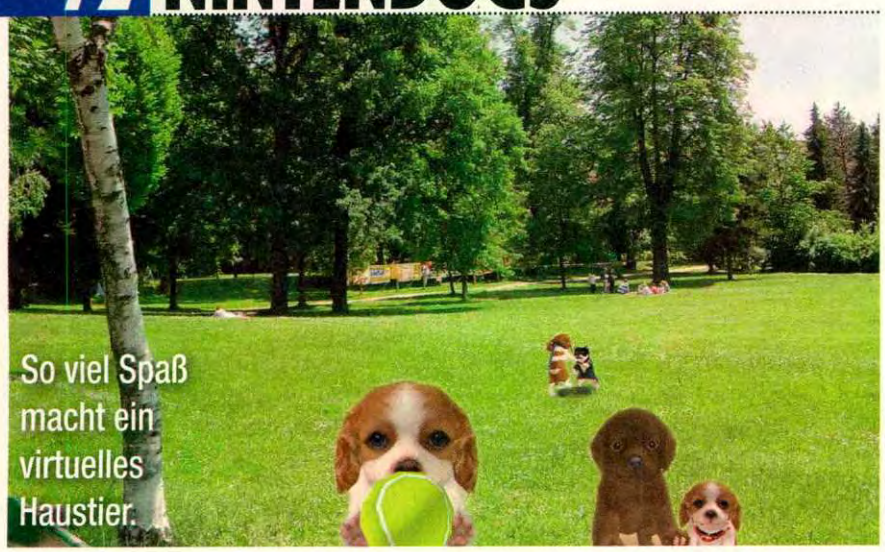
VORSCHAU
18 NEED FOR SPEED MOST WANTED

Tuning-Orgie im Fadenkreuz der Polizei.

TEST
52 MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Augezeichnete Kriegs-Action fürs Wohnzimmer.

TEST
72 NINTENDOGS



So viel Spaß macht ein virtuelles Haustier.

VORSCHAU

GAMECUBE

22 **Geist**
Spirituelles Geballer
24 **King Kong**
Groß, haarig und echt beeindruckend
18 **Need for Speed Most Wanted**
Tuning-lastige Verfolgungsjagden
20 **Pokémon XD: Gale of Darkness**
Die dunkle Seite der Pokémon
26 **Super Mario Strikers**
Er hüpft, er dribbelt, er schießt ... TOOOOR!!
14 **The Legend of Zelda: Twilight Princess**
Das Über-Adventure im Mittelpunkt der E3
27 **Tony Hawk's American Wasteland**
Trickreicher Routinier

NINTENDO DS

32 **Advance Wars: Dual Strike**
Zwei Bildschirme – doppelter Spaß
37 **Mario & Luigi 2**
Abgefahrenes und aberwitziges Sequel
30 **Mario Kart DS**
Witzige und kabellose Mehrspieler-Duelle
34 **Metroid Prime Hunters**
Ego-Shooter mit Supreme-Steuerung
36 **New Super Mario Bros.**
Mit zwei Screens zurück in die Vergangenheit

GAME BOY ADVANCE

40 **Fire Emblem: The Sacred Stones**
Superstylisches Strategie-Fantasy-Epos
41 **Mario Tennis**
Die Filzkugel geht auf Reisen.

TEST

GAMECUBE

58 **Animaniacs**
52 **Medal of Honor: European Assault**

NINTENDO DS

64 **Another Code: Doppelte Erinnerung**
60 **Need for Speed Underground 2**
72 **Nintendogs**
63 **Ridge Racer DS**

GAME BOY ADVANCE

66 **Mario Party Advance**
51 **Megaman Battle Network 5 T.: Protoman**
51 **Megaman Battle Network 5 T.: Colonel**
67 **Wario Ware Twisted!**

KURZTIPPS

88 **Baten Kaitos**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

87 **Mario Party 6**
87 **Teenage Mutant Ninja Turtles**
87 **Tom Clancy's Ghost Recon 2**

NINTENDO DS

87 **Yoshi's Touch & Go**

GAME BOY ADVANCE

86 **Lego Star Wars**
87 **Yu-Gi-Oh! WCT 2005**

NEWS

TEAMWORK Im Koop-Modus können gemeinsam noch mächtigere Zauber beschworen werden.

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Der neue Adventure-Kracher kommt noch 2005 nach Europa.

2. NINTENDOGS
Die Redaktion trifft sich zum täglichen Gassigehen in der Küche.

3. KING KONG
Die kommende Filmumsetzung überraschte alle Besucher der E3.

4. EHRENMEDAILLE
MoH: European Assault ist ein packendes WWII-Epos geworden.

5. ANROLLENDE SPIELEFLUT
Die E3 offenbarte jede Menge neues Spielefutter für Nintendo-Fans.

Flops

1.KNAPP VERFEHLT
Batman Begins hat es leider nicht zum Test geschafft.

2. THE E3-DESASTER, PART 1
Körperausdüstungen Mitreisender machten den Hinflug zur Hölle.

3. THE E3-DESASTER, PART 2
Turbulenzen und Flugangst zerrten beim Rückflug an den Nerven.

4. FREIZEIT? WAS IST DAS?
Die ganze Redaktion im E3-Dauerstress – auch am Wochenende.

5. HALBE REVOLUTION
Die Konsole wurde ohne Controller und technische Daten vorgestellt!

Harry Potter und der Feuerkelch

ACTION-ADVENTURE **Der Zauberlehring ist wieder da!**

Hobbyzauberer aufgepasst! Wie Electronic Arts bekannt gegeben hat, arbeiten die hauseigenen Entwickler an *Harry Potter und der Feuerkelch*, welches Ende 2005 unter anderem für GameCube, Nintendo DS und Game Boy Advance erscheinen soll. Der Spieler wird im vierten Abenteuer des Zauberlehrlings wieder abwechselnd die Kontrolle über Harry, Ron und Hermine übernehmen. Ein Höhepunkt des Spiels soll genau wie in Buch und Kinofilm Harrys Teilnahme am Trimagischen Turnier sein, bei dem der Kampf mit einem Drachen sowie die Begegnung mit Lord Voldemort im Mittelpunkt stehen. Als neuartiges Feature gibt Electronic Arts auch das neue Zaubersystem an, bei dem der Controller unter anderem durch die kleinste Bewegung des Zauberstabs vibriert. Im kooperativen Modus wollen die Entwickler es den Spielern auch ermöglichen, durch gemeinsame Aktionen noch mächtigere Zauber zu beschwören. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Ende 2005

HEISS Beim Trimagischen Turnier kämpft Harry gegen einen Drachen.

ORIGINAL Grafische Details sollen mehr Authentizität schaffen.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ NEUE EINKAUFSWELT Am 14. Mai wurde der Nintendo World Store im Rockefeller Center in New York City eröffnet. Auf zwei Etagen finden Nintendo-Fans alles rund um ihren Lieblings-Videospielhersteller. Zusätzlich dürfen Konsumenten einen Blick auf aktuelle und kommende Spiele werfen. Außerdem ist ein Pokémon Center in den Laden integriert. **+++ DIE DINOSAURIER LEBEN** Buena Vista hat sich die Rechte an der *Turok*-Serie gesichert. Das Entwicklerstudio Propaganda Games soll mit der Entwicklung von Handheld- und Konsolen-Spielen der Serie betraut werden – inklusive Fassungen für die neue Konsolengeneration. **+++ STARTSCHUSS FÜR DIE NEUE GENERATION**

PREMIERE Sam schleicht auf dem DS komplett in 3D.

VERSUS Kabellos darf man es mit anderen Schleichern aufnehmen.

Splinter Cell Chaos Theory

ACTION-ADVENTURE **Schleich dich! Überall und jederzeit.**

Unmittelbar nach der jüngsten Stealth-Welle aus dem Hause Ubisoft versorgen uns die Entwickler mit ersten Infos und Bildern zu Sam Fishers DS-Ausflug. Der Spieler bewegt den alten Lautlos-Hasen der Geheimdienstorganisation Third Echelon durch acht 3D-Missionen. Der Touchscreen spielt zu jeder Zeit eine zentrale Rolle: Hier wird das Inventar verwaltet, die Kameraposition verändert und einer von drei Sicht-Modi ausgewählt. DS-Spieler bekommen darüber hinaus einen exklusiven Move spendiert: den SWAT TURN. Zusätzlich zur Solo-Mission werden die Entwickler das Game mit einem kooperativen und einem Vs.-Modus garnieren – kabellos natürlich. **(uc)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubi.com
Termin: Ende Juni

Über 30 Jahre Videospielgeschichte

BUCH **Ein Sammelsurium an Hardware-Schätzen**

Gameplan 1.5 bietet neues Futter für verspielte Leseratten. Das vorliegende Kompendium entführt euch auf eine Zeitreise von den Ursprüngen der Heimcomputer- und Videospielära bis hin zu aktuellen Handheldgeräten. Die Neuauflage der ersten *Gameplan*-Ausgabe wurde komplett überarbeitet. Auf über 200 Seiten finden Technikfreaks, Sammler und Videospielbegeisterte detaillierte technische Informationen und viele Abbildungen zu über 400, teils nostalgischen, Geräten. Lesen, abschalten und in Erinnerungen schwelgen – klasse! **(sd)**

Autor: Winnie Forster
Internet: www.gameplan.de
Termin: Erhältlich

KRIEGSGETÜMMEL Die Massenschlachten laufen alle eigendynamisch ab. Sehr beeindruckend.

Spartan Total Warrior

ACTION **So müsste Geschichtsunterricht aussehen.**

Segas neuestes Action-Projekt verfrachtet den Spieler in die Zeit, in der Sparta im unerbittlichen Krieg mit dem römischen Imperium stand. Als berüchtigter spartanischer Krieger kämpft sich der Spieler in 14 Levels durch Massen von römischen Legionären, Elitesoldaten und Kreaturen der antiken Mythologie. Um die legendäre spartanische Kriegskunst auch im Spiel umzusetzen, haben die Entwickler ein ausgeklügeltes Kampfsystem kreiert. Besonders beeindruckend ist das unglaublich dynamische Kampfgeschehen, das sich nicht nur auf den Spieler konzentriert. Hunderte von Soldaten kämpfen in gigantischen Massenschlachten eigenständig gegeneinander. In der nächsten Ausgabe gibt es mehr dazu. **(uc)**

Hersteller: SEGA
Internet: www.sega-europe.com
Termin: September

Jubiläums-Gewinnspiel

NACHTRAG **Besser spät als nie!**

Mit der letzten Ausgabe hat die N-ZONE wieder ein Jahr erfolgreich hinter sich gebracht. Im Rahmen des achtjährigen Jubiläums hatten wir unter anderem ein cooles Gewinnspiel für euch parat. Vor lauter Euphorie haben wir leider das Wichtigste vergessen: Irgendwie muss man bei einem Gewinnspiel ja auch mitmachen können, oder?! Aber wie? Der Schreck über den vergessenen Teilnahmekasten war groß. Deshalb liefern wir ihn an dieser Stelle nach. In den Leserbriefen gibt es zudem die Auflösung, wie es zu diesem Missgeschick überhaupt kommen konnte. **(uc)**

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 12 Name Anschrift" an die 82098 (z. B.: nzone 12 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 84 446;
€ 0,49/SMS für E-Plus, O2, Vodafone (inkl. € 0,12/SMS VF-D2 Transportanteil)
€ 0,61/SMS für T-Mobile, (inkl. € 0,12/SMS T-Mobile Transportanteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 800 700; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 12 Name
Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 6. Juli 2005

Electronic Arts hat bekannt gegeben, dass es an 25 Spielen für die neue Konsolengeneration arbeitet. **+++ NAHENDE FUSION** Tomy und Takara befinden sich mitten in Fusionsgesprächen. Sollte tatsächlich ein Zusammenschluss der beiden Firmen erfolgen, würde daraus der viertgrößte Spielwaren- und Videospielhersteller in Japan entstehen. **+++ DER AFFE SCHWINGT WEITER** Das kalifornische Entwicklerstudio Swingin' Ape wurde von Blizzard Entertainment übernommen. Die Kalifornier haben für den GameCube bisher das spaßige *Metal Arms: Glitch in the System* entwickelt und arbeiten seit einiger Zeit für Blizzard an *StarCraft: Ghost*. Nach dessen Fertigstellung soll mit der Entwicklung von diversen Konsolentiteln begonnen werden. **+++ CARTOONS AUF REISEN** In der nächsten Ausgabe werden wir euch den Test zum Zeichentrick-Lizenzspiel *Madagascar* präsentieren können. **+++**

E3 Messebericht

Wir haben in Los Angeles keinen Urlaub gemacht, sondern heiße Infos gesammelt. Hier erfahrt ihr, was aus Nintendo-Sicht gut und wichtig ist.

Alles, was in der Spielewelt Rang und Namen hat, pilgert alle Jahre wieder im Mai nach Los Angeles, um sich den Freuden und Strapazen der E3 zu stellen. Dass diesmal über 70.000 Fachbesucher für einen Rekord sorgten, lag sicher auch am langen Schatten, den die nächste Konsolengeneration vorauswirft. Schon einen Tag, bevor das Ausstellungsgelände der Fachmesse seine Pforten öffnete, waren die wichtigsten Informationssalven bereits abgefeuert. Nintendo ging bei den traditionellen Pressekonferenzen der großen drei Systemanbieter als Letzter an den Start. Reggie Fils-Aime, scharfzüngiger Vice President von Nintendo of America, nutzte diese Position für energische Sticheleien gegenüber der Konkurrenz. Dem Zahlengeprotze bei den System-Spezifikationen von Xbox 360 und PlayStation 3 habe er nur eines entgegenzusetzen: „2". Denn zwei Milliarden Spiele habe Nintendo in den letzten 20 Jahren verkauft. Auf die Software komme es schließlich an, nicht auf nüchterne technische Daten.

NINTENDO MACHT MOBIL

Ein gewisses rückbesinnendes „Wir sind wir"-Selbstwertgefühl, kombiniert mit Visionen einer besseren Spiele-Zukunft, prägte die gesamte Nintendo-Pressekonferenz. Nintendo will vor allem seine Mobilspiel-Dominanz behaupten. Fünf Millionen Mal habe sich der DS inzwischen weltweit verkauft. Mit dem Game Boy Micro – das war die erste überraschende Enthüllung der Veranstaltung – will man neue Zielgruppen ansprechen. Keine neue Technologie, aber ein GBA-SP-kompatibles Leichtgewicht mit besonders hellem Kleinbildschirm. Als Paradebeispiele für innovative Spiele jenseits der etablierten Genreschubladen wurden zwei DS-Entwicklungen präsentiert. Beim Musik-Tool ElectroPlankton gabDJ David Holland Selbstkomponiertes zum Besten und Shigeru Miyamoto hatte zusammen mit einer Moderatorin und dem Welpen-Simulator sichtlich

viel Spaß. Das Interessanteste aber war die lang erwartete Präsentation Nintendos neuer Revolution-Konsole. Alle, von Nintendo-Präsident Satoru Iwata, vorgestellten Fakten und die Mittel, mit denen sich die Revolution behaupten wird, könnt ihr auf den nächsten zwei Seiten lesen.

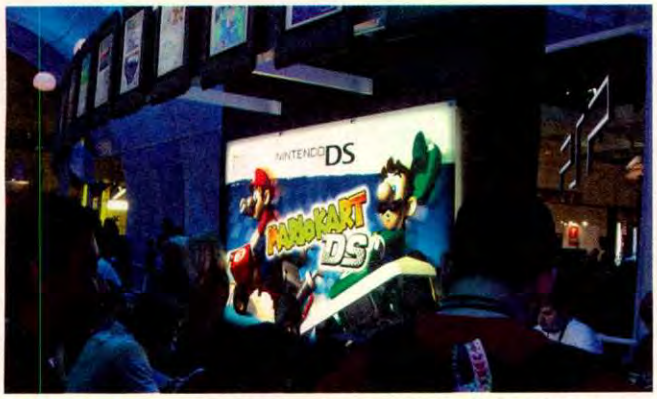
SPIELE & SENSATIONEN

Wenig Revolutionäres bot Nintendos Messestand – zumindest auf den ersten Blick. Die Reihe an neuen Third-Party-Spielen für den GameCube war beunruhigend übersichtlich und machte deutlich, dass die Konsole ihren Lebensherbst erreicht hat. Dafür standen die Besucher stundenlang Schlange, um Einlass in den liebevoll dekorierten *Zelda*-Anspielbereich zu erlangen. Immer gut was los war auch im DS-Areal. Bei 8-Spieler-Wettrennen mit *Mario Kart DS* lief das schnurlose lokale Netzwerk wie geschmiert, weitere Highlights wie *Nintendogs*, *Mario & Luigi 2* und vor allem das neue *Super Mario Bros.* waren ebenfalls umlagert. Insgesamt wirkten die gesammelten DS-Neuheiten um einiges interessanter als die Ankündigungen der Handheld-Konkurrenz.

Nintendos E3-Auftritt war von Licht und Schatten geprägt. Zwar wurde so manche originelle Software-Neuheit präsentiert und mit GBA und DS die zweigleisige Mobil-Strategie weiter zementiert, die relativ bedeckte Präsentation der Nachfolge-Konsole Revolution könnte hingegen als ein Anflug von Schwäche verstanden werden. Allerdings hat die Vergangenheit gezeigt, dass nicht immer die Konsole, die zuerst gezeigt wurde, am Ende die Nase vorn hat. Beim Nintendo DS hatte Nintendo ein sehr gutes Gespür dafür, den Puls der Zeit zu treffen und mit erfrischenden, innovativen Ideen auf die Bedürfnisse der Spieler einzugehen. Reine Grafikpower und überwältigende Technik-Daten, mit denen Sony und Microsoft auf der E3 protzten, sind dabei vielleicht hilfreich, aber auch nur dann, wenn sie nicht dazu benutzt werden, um über aufgewärmte Spielprinzipien hinwegzublenden. Und das kann sich der Innovationsgigant Nintendo nicht vorwerfen lassen.

HEINRICH LENHARDT

KLEIN, STARK, SCHWARZ **Nintendo-Boss Satoru Iwata enthüllt einen Revolution-Prototyp, die fertige Konsole soll sogar noch kompakter sein.**



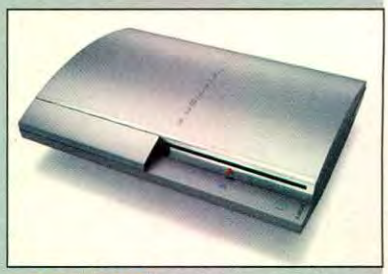
GROSSER PREIS **Acht Spieler fuhren gleichzeitig bei Mario Kart DS um die Wette, dem Sieger winkte eine Packung Spielzeugautos.**

INFO JENSEITS VON NINTENDO

Die Top-Storys der E3

Nintendo war nicht der einzige Spiele-Gigant auf der Messe. Was hatte die Konkurrenz vorzuzeigen?

SONY Eine Knüller-Pressekonferenz sorgte für die Enthüllung der PlayStation 3. Die anschließenden Kommentare zum Gehäuse schwankten zwar zwischen „Brotkasten" und „Grill-Design", doch Hardware-Spezifikationen und Grafikdemos sorgten für reichlich Aufregung. Allerdings entpuppten sich die meisten Spiele-Vorführungen als vorgerenderte Beispielfilme. Die Konsole dürfte angesichts der technischen Daten kein billiges Vergnügen werden. Angeblicher Erscheinungstermin: Frühjahr 2006.



PLAYSTATION 3 **Mit diesem Technik-Trumm will Sony seine Konsolen-Vorherrschaft etablieren.**

MICROSOFT Auch in Deutschland wird die Xbox 360 bereits im kommenden Herbst erhältlich sein, nur der Preis wurde nicht genannt. Auf der sexy aussehenden, neuen Microsoft-Konsole sollen auch die erfolgreichsten Spiele der ersten Xbox-Generation laufen. Zwar konnten nicht alle 360-Spieledemos begeistern, aber mit *Oblivion* (Rollenspiel), *FIFA 2006* (Sport) oder *Gears of War* (Shooter) sind einige echte Hingucker in Arbeit. Die Funktionsvielfalt des Online-Dienstes Xbox Live wird zudem kräftig ausgebaut.

XBOX 360 **Das elegante, neue Microsoft-System erscheint bereits im kommenden Herbst.**

WINDOWS-PC Im Schatten des boomenden Videospiele-Geschäfts werden weniger neue Spiele für PCs angekündigt, gleichzeitig steigt das Qualitätsniveau. Nicht nur 3D-Shooter sehen immer besser aus, dieses Jahr beeindruckten viele grafisch herausragende Strategiespiele wie *Age of Empires 3*, *Rise of Legends* oder *Star Wars: Empire at War*. Ein weiteres Messe-Highlight war die Demonstration des neuen Gruselspiels *Alan Wake*. Und natürlich wurden wieder tolle neue und teure Grafikkarten angekündigt.

STRATEGISCH WICHTIG **PC-Spielern stehen verheißungsvolle Eroberungen wie Age of Empires 3 ins Haus.**

Nintendo Revolution

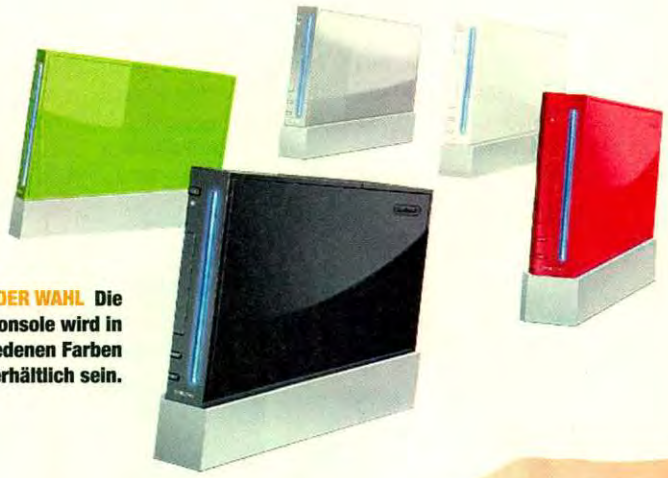
Nintendo gewährte auf der Electronic Entertainment Expo 2005 weitere Ausblicke auf den GameCube-Nachfolger.

Los Angeles, 17. Mai 2005, es ist etwa 10:15 Uhr. Der Raum im Kodak Theatre, in dem Nintendo einen Tag vor dem Beginn der E3 seine offizielle Pressekonferenz abhält, ist gerammelt voll. Nintendo-Präsident Satoru Iwata betritt die Bühne und enthüllt, worauf viele Videospieler schon lange gewartet haben: einen ersten Prototypen des Nintendo Revolution. Die längliche Konsole ist in elegantem Schwarz gehalten, kann – genau wie die PlayStation 2 – wahlweise horizontal oder vertikal aufgestellt werden und ist unglaublich klein. „Es ist die kleinste Konsole, die Nintendo jemals hergestellt hat", sagt Iwata stolz und steckt die Konsole in eine Dockingstation auf einem Podest in der Mitte der Bühne.

DETAILLIERTE VORSTELLUNG

An der Front der Konsole befinden sich der Ein- und Ausknopf, der Reset-Button, die Auswurftaste für den Datenträger sowie ein blau beleuchteter Slot-In-Schacht, der 12 cm optische Discs sowie GameCube-Discs aufnehmen kann. Der Nintendo Revolution wird auch in der Lage sein, über ein optional erhältliches Add-on DVDs abzuspielen. Die Konsole verfügt über 512 MByte Flash Memory, Slots für SD-Speicherkarten und zwei USB-Ports. Der Nintendo Revolution ist, genau wie der Nintendo DS, WiFi- und somit vom Start weg onlinefähig. Dieses Feature möchte Nintendo in Zukunft auch massiv unterstützen: Spiele aus über 20 Jahren Nintendo-Geschichte von NES, SNES und Nintendo 64 werden gegen einen geringen Kaufpreis zum Download angeboten. Darüber hinaus wird man über Hotspots oder das eigene WLAN-Netzwerk standardmäßig mit Spielern auf der ganzen Welt spielen können. Nintendo wird für sei-

KOMPATIBEL An der Seite befinden sich die Anschlüsse für GameCube-Controller und Speicherkarten.



QUAL DER WAHL Die Konsole wird in verschiedenen Farben erhältlich sein.

SCHLICHT, ABER SCHICK Auch in der Horizontalen macht der Revolution-Prototyp eine gute Figur.

PLATZHALTER Es ist nicht sicher, ob die Dockingstation auch beim endgültigen Produkt dabei sein wird.

ne eigenen Spiele keine Online-Gebühr erheben. An der Seite des Revolution befindet sich eine Klappe, hinter der sich vier Anschlussmöglichkeiten für GameCube-Controller und zwei GameCube-Speicherkarten befinden. Möchte man einen GameCube-Titel spielen, so schließt man einfach einen (oder mehrere) GameCube-Controller an den Revolution an und schiebt die GameCube-Disc in das Slot-In-Laufwerk. Für Revolution-Spiele wird man die GameCube-Controller allerdings nicht benötigen, da diese kabellos betrieben werden. Zeigen wollte Iwata den Revolution-Controller aber nicht: „Der Controller des Nintendo Revolution wird einzigartig sein – auf Ebenen, die wir Ihnen später mitteilen werden." „Später" heißt wahrscheinlich im Lauf des Jahres. Der Grund für die Geheimniskrämerei: Nintendo fürchtet, dass Sony oder Microsoft seine Ideen klauen und noch für die PlayStation 3 oder die Xbox 360 umsetzen könnten.

WEITERES RÄTSELRATEN

Im Ungewissen ließ Nintendo die Presse auch über die genaue Leistungsfähigkeit der Konsole. Der einzige Kommentar von Satoru Iwata hierzu: „Wenn Sie die Konsole einschalten und die Grafik sehen, werden Sie ‚Wow!' sagen." Spiele für die neue Konsole zeigte der Nintendo-Präsident noch nicht, kündigte aber bereits jeweils ein neues *Metroid-*, *Mario-*, *Zelda-* und *Super Smash Bros.*-Spiel für den Revolution an. Zuletzt genannten Titel verspricht Iwata bereits zum Launch des Nintendo-Revolution im Jahr 2006. Einen genauen Erscheinungstermin für den Revolution gab Nintendo genauso wenig bekannt wie den Preis der neuen Konsole. Man darf allerdings davon ausgehen, dass der Nintendo Revolution kurze Zeit nach der PlayStation 3 im Frühjahr 2006 in Japan erscheinen wird. Nintendo peilt mit seiner neuen Konsole eine breite Zielgruppe an. „Der Nintendo Revolution ist sowohl für Hardcore- als auch für Gelegenheitsspieler – und auch für Leute, die noch nie einen Controller in die Hand genommen haben", erläutert Iwata. Nintendo ist von seinem Produkt auf jeden Fall überzeugt und rechnet auch mit einer starken Drittthersteller-Unterstützung. In diesem Zusammenhang nannte der Nintendo-Präsident als Beispiel SquareEnix, das an einem neuen *Final Fantasy: Crystal Chronicles*-Spiel für den Nintendo Revolution arbeitet. Auch wenn Nintendo nicht enthüllte, was an seiner neuen Konsole so „revolutionär" sein soll, macht das Gezeigte Appetit auf mehr. Mal sehen, welche Revolutions-Häppchen uns in den kommenden Monaten serviert werden.

FABIAN SLUGA

VARIABEL **Das Design des Revolution ist noch nicht final und kann sich noch ändern.**

INFO **GAME BOY MICRO**

Überraschung!

Noch bevor der Revolution enthüllt wurde, kündigte man völlig überraschend den Game Boy Micro an.

Technisch ist das neue Handheld identisch mit dem Game Boy Advance und dem Game Boy Advance SP und spielt demzufolge auch dieselben Spiele ab. Seine Außenmaße entsprechen ungefähr denen eines iPod Mini. Zwar wurde auch das Display verkleinert, dafür spiegelt es kaum noch und die Farben erstrahlen dank Hintergrundbeleuchtung kräftiger denn je. Der eingebaute und wiederaufladbare Lithium-Ionen-Akku sorgt für lang anhaltenden Spielspaß. Die schmucke Frontabdeckung des GB Micro ist wie bei Handys austauschbar, sodass sich jeder Spieler sein Handheld individuell zusammenstellen kann. Der Game Boy Micro soll im Herbst erscheinen, einen Preis gab Nintendo noch nicht bekannt.

Alle GameCube Hits der E3

Der GameCube hat noch lange nicht ausgedient. **Das zeigen auch die hochkarätigen Spiele-Ankündigungen.**

Eins steht außer Frage: *The Legend of Zelda: Twilight Princess* war das GameCube-Spiel, wenn nicht gar das beste Spiel der Messe überhaupt. Im GameCube-Bereich gab es ansonsten viele gute Titel zu bestaunen, wenn auch ein weiterer richtiger Killertitel fehlte. Nintendo konnte aber mit den Neuankündigungen *Mario Party 7* (eine detaillierte Vorschau folgt in der nächsten N-ZONE) und *Super Mario Strikers*, eine Art *Sega Soccer Slam* mit *Mario*-Charakteren, punkten. Außerdem zeigte Nintendo den lang erwarteten Ego-Shooter *Geist*, der immer besser aussieht, sowie das Tanzmattenspiel *Dancing Stage Mario Mix*, welches schon im Herbst auch bei uns erhältlich sein soll. Das neue *Pokémon*-Spiel für den GameCube dürfte für Fans zudem ein echtes Highlight werden. Der etwas eigenwillige Flipper, *Odama*, konnte dagegen nur begrenzt überzeugen. Aber auch von den Drittherstellern wurde, allen Unkenrufen über ein verfrühtes Ableben des GameCube zum Trotz, einiges gezeigt. Die Überraschung der Messe kam hier sicher von Ubisoft, die mit *King Kong* eine sehr beeindruckende Filmumsetzung im Line-up haben. Nicht weniger erstklassig war der neue *Prince of Persia*-Titel, den wir euch bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Einen großen Drittherstellers-Support für den GameCube bot gewohnheitsgemäß Electronic Arts, die mit *Need for Speed: Most Wanted, James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*, den EA-Sports-Titeln, *Die Sims 2* und *Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects* einige vielversprechende Titel im Angebot. Merkwürdigerweise stellte EA das neue *SSX*-Spiel allerdings nicht auf der Messe vor. Auch THQ ließ sich nicht lumpen. Gerade *WWE: Day of Reckoning 2* sowie der dritte Teil der *Tak*-Reihe wussten spielerisch zu überzeugen. Zudem scheint THQ den Mehrspieler-Modus neu entdeckt zu haben. Sowohl *Die Unglaublichen 2* als auch *Tak: The Great Juju Challenge* fielen mit ihren kooperativen Zweispieler-Modi positiv auf. Die zahlreichen Nickelodeon-Titel am THQ-Stand werden mit Sicherheit nicht jedermanns Geschmack sein, die Kassen des Publishers aber sicher füllen. Weiterhin gute GameCube-Unterstützung liefert auch Activision, die Titel wie *Tony Hawk's American Wasteland, Gun, Fantastic Four, The Movies, Call of Duty 2* und *Ultimate Spider-Man* im Line-up haben. Zu dem heiß erwarteten *True Crime 2* gab es lediglich einen wenig aussagekräftigen Trailer zu bestaunen. Zu *Gun*, dem neuen, sehr vielversprechenden Spiel der *Tony Hawk*-Macher, werden wir euch in der kommenden Ausgabe umfassend informieren. Ihr seht also: Dieses Jahr kommen noch einige GameCube-Highlights auf euch zu. Auf den folgenden Seiten erwarten euch ausführliche Vorstellungen der GameCube-Messe-Highlights.

TOP 10-TITEL DER MESSE

1 Zelda: Twilight Princess

Der anrollende Action-Adventure-Kracher war zweifelsfrei das Highlight am Nintendo-Stand.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Quartal

2 Prince of Persia: Kindred Blades

Seit PoP: Warrior Within zählen die Abenteuer des persischen Prinzen zur Gattung düster und packend.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	4. Quartal

3 Peter Jackson's King Kong

Die Filmumsetzung von Peter Jacksons Film-Remake war DER Überraschungshit der Messe.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	November

4 Geist

Brachial-Action, gepaart mit spirituellen Elementen! Passt das überhaupt zusammen? Auf jeden Fall.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober

5 Need for Speed Most Wanted

Rennspiel-Fans bekommen einen neuen Kick. Die Polizei hat im neuen Teil die Tuning-Freaks im Visier.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	November

6 Batallion Wars

Unter neuem Namen erstrahlt der Strategie-Action-Titel in neuem, dreidimensionalen Glanz.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2005

7 Pokémon XD: Gale of Darkness

Das neue Abenteuer wird spannend und düster.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	November

8 Dancing Stage Mario Mix

Multitalent Mario lässt kräftig die Hüften wackeln.

Hersteller:	Konami
Termin:	Oktober

9 Killer 7

Die Messebesucher waren geschockt und fasziniert.

Hersteller:	Capcom
Termin:	15. Juli

10 007: Liebesgrüße aus Moskau

Sir Sean Connery als alter, neuer Bond. Her damit.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Winter

INFO **E3-VORSCHAU**

Liste aller gezeigten GameCube-Spiele und Einschätzung

Spieletitel	Einschätzung
A Boy and His Blob	★★★
187 Ride or Die	★★★★
Barnyard	★★★
Battalion Wars	★★★★★
Batman Begins	★★★★
Call of Duty: Big Red One	★★★★
Capcom Classics Collection	★★★
Charlie and the Chocolate Factory	★★★
Chibi Robo	★★★
Dancing Stage Mario Mix	★★★★★
Digimon World 4	★★★★
Disney's Chicken Little	★★★
Donkey Konga 2	*89
Ed, Edd & Eddy: The Mis-Edventures	★★★
Fantastic Four	★★★★
Fire Emblem: Path of Radiance	★★★★★
Frogger: Ancient Shadow	★★
Frogger: Helmet Havoc	★★
Geist	★★★★★
Harry Potter und der Feuerkelch	★★★★
Hello Kitty Roller Rescue	★★
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	★★★★★
Karaoke Revolution Party	★★★
Killer 7	★★★★★
Peter Jackson's King Kong	★★★★★
Kirby Adventure	★★★★
Madagascar	★★★★
Madden NFL 2006	★★★★★
Mario Baseball	★★★★
Mario Party 7	★★★★★
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	★★★★
Medal of Honor: European Assault	*84%
Mega Man X Collection	★★★
Midway Arcade Treasures 3	★★★
Namco Museum 50th Anniversary Arcade Collection	★★★
NASCAR 2006	★★
NCAA Football 2006	★★
Need for Speed Most Wanted	★★★★★
Nintendo Pennant Chase Baseball	★★★
Odama	★★★
One Piece Grand Battle!	★★★
Pac-Man World 3	★★
Pokémon XD: Gale of Darkness	★★★★★
Prince of Persia: Kindred Blades	★★★★★
Scooby-Doo! Unmasked	★★★
Shadow the Hedgehog	★★★★
Shrek Super Party	★★★
Sonic Gems Collection	★★★
Spartan: Total Warrior	★★★★
SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, PANTS!	★★★
StarCraft: Ghost	★★★★
Super Mario Strikers	★★★
Tak: The Great Juju Challenge	★★★★
Teen Titans	★★★
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	★★★
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	★★★★
The Incredibles: Rise of the Underminer	★★★★
The Legend of Zelda: Twilight Princess	★★★★★
The Movies	★★★
The Sims 2	★★★★★
Tom Clancy's Ghost Recon 3	★★★★
Tony Hawk's American Wasteland	★★★★★
True Crime 2	★★★★
Ty the Tasmanian Tiger 3	★★★
Ultimate Spider-Man	★★★
Viewtiful Joe: VFX Battle	★★★★★
Zatch Bell	★★

* Bereits in der N-Zone getestet

★ Au Backe, was is'n das? ★★ Hier muss sich noch einiges tun! ★★★ Bisher recht ordentlich ★★★★ Sehr gut, ein Hitkandidat ★★★★★ **Super! Ein Spitzenspiel**

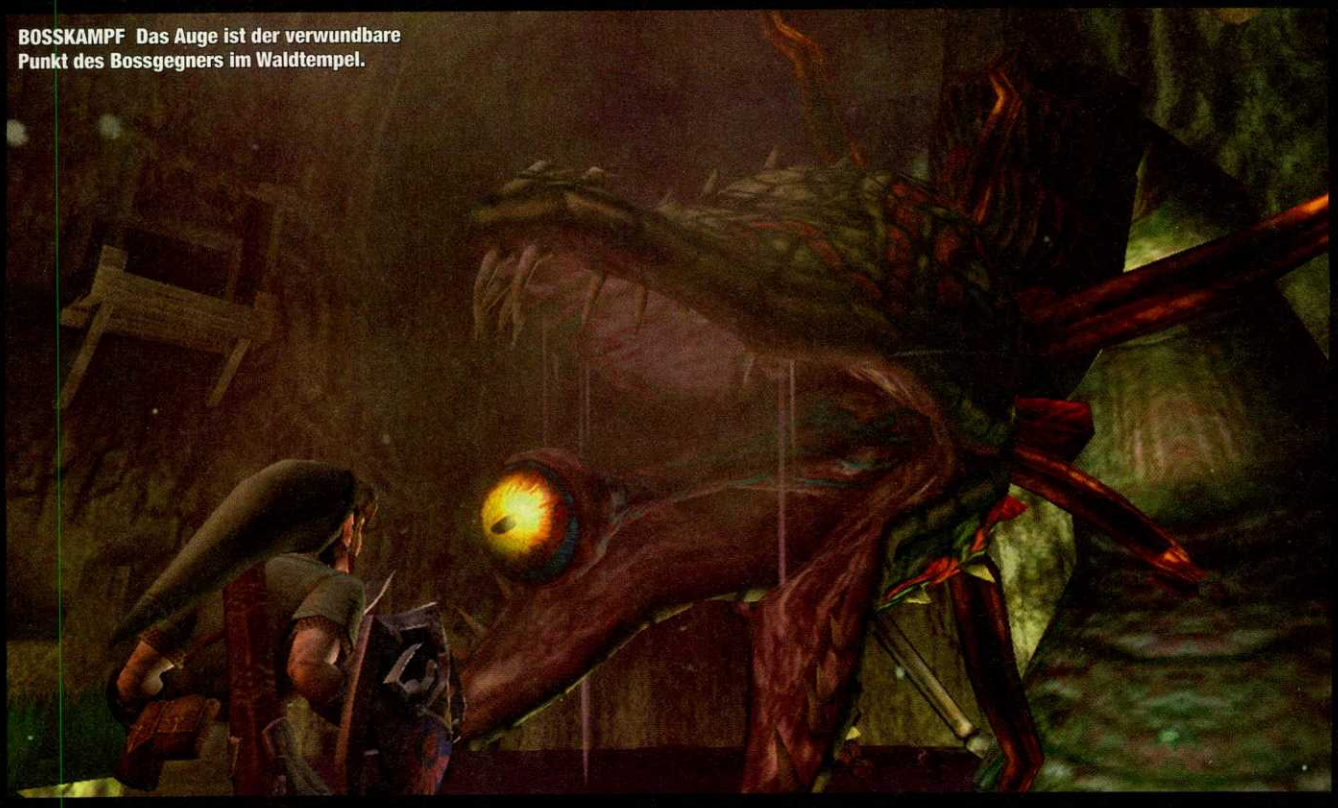
The Legend of Zelda Twilight Princess

Macht euch bereit, in eine märchenhafte Welt einzutauchen und **das vielleicht beste Zelda-Abenteuer** zu erleben!

Es ist dunkel im Kodak Theatre. Nintendos offizielle E3-Pressekonferenz, einen Tag vor dem Beginn der Messe, neigt sich dem Ende zu und die Journalisten warten gespannt auf neue Informationen zum neuen Zelda-Abenteuer für den GameCube. Plötzlich leuchten die Scheinwerfer auf und werfen Lichtstrahlen durch den Raum, Donnerhall erklingt, Blitze zucken über die Leinwand, die Silhouette eines Turms durchdringt den Regen. Wir sehen dunkle Wesen, die aus einer anderen Dimension zu kommen scheinen, eine weibliche, vermummte Gestalt und einen wunderschön mit Sonnenstrahlen durchfluteten Wald. Orchestermusik setzt ein und verbreitet eine mystische Atmosphäre. Wir beobachten Link, wie er durch den Wald spaziert, nur mit einer Fackel in der Hand durch die Nacht läuft, sich plötzlich in einen Wolf verwandelt, auf skurrile Gestalten trifft, auf dem Pferd sitzend üble Feinde bekämpft und eine dunkle, böse Welt erkundet. Dann ist der Trailer, der spektakuläre Spielszenen zeigte, zu Ende, der komplette Name des neuen Zelda-Spiels erscheint auf der Leinwand: The Legend of Zelda: Twilight Princess.

COWBOY LINK

Wenige Minuten nach dem offiziellen Ende der Pressekonferenz können wir an einer Präsentation zum neuen Zelda-Spiel teilnehmen. Anwesend sind der Komponist des Spiels Koji Kondo, der Director und Producer Eiji Aonuma sowie DER Kopf hinter den bekanntesten Spielen von Nintendo: Shigeru Miyamoto selbst. Sie führen uns durch den Trailer und die vier Abschnitte zu The Legend of Zelda: Twilight Princess, welche auf der E3 anspielbar sein werden. Die Geschichte des neuen Abenteuers spielt nach Ocarina of Time, aber noch vor Wind Waker. Hauptcharakter des Spiels ist ein neuer Link. Miyamoto enthüllt, dass man hart daran arbeitet, dass sich der Spieler mehr denn je mit dem Spielcharakter identifiziert und so selber zum Helden von Hyrule, der Welt in den meisten Zelda-Spielen, wird. Der Untertitel des neuen Zelda-Abenteuers, Twilight Princess, ist Programm. Twilight bedeutet übersetzt so viel wie „Zwielicht", „Schatten" oder „Dämmerung". Passend dazu wird es im neuesten Abenteuer, so verrät Aonuma, zwei Welten geben: Eine normale, freundliche Welt und eine dunkle, böse Welt. Dies erinnert an



BOSSKAMPF Das Auge ist der verwundbare Punkt des Bossgegners im Waldtempel.

das SNES-Zelda-Abenteuer A Link to the Past oder auch an Metroid Prime 2: Echoes vom GameCube, wo diese Idee auch verwendet wurde. In der Schattenwelt kann Link nicht in seiner menschlichen Gestalt bleiben, er verwandelt sich automatisch in einen Wolf. Dies betrifft auch andere Personen in der Schattenwelt, doch jede verwandelt sich in ein anderes Tier. Im Spielverlauf trifft Link so auf zahlreiche andere Tiere, die ihm oftmals sehr hilfreich zur Seite stehen.

Nach dem Trailer zeigen uns Miyamoto und Aonuma die vier Abschnitte, die wir später auch auf der Messe gespielt haben. Der erste Abschnitt: Link befindet sich auf einer Farm direkt vor dem Toaru-Dorf, welches im Vorland von Hyrule liegt. Link ist bei weitem noch kein Held, sondern vielmehr ein junger Cowboy, der auf dieser Ranch arbeitet. So übernimmt der Spieler auch prompt die Kontrolle über Link, springt auf ein Pferd auf und muss die grasende Viehherde in den Stall treiben. Das vertraute Zelda-Feeling stellt sich sofort ein. Die Belegung des Controllers ist bekannt, sämtliche Charaktere versprühen einen unglaublichen Charme, liebevolle Details wie wehendes Gras oder umherfliegende Blätter sind allerorten und die Welt ist schlichtweg gigantisch. Das Dorf selbst erinnert sehr an das Tutorial-Dorf in Ocarina of Time. So ist Toaru von einem Wald umgeben und in der Mitte gibt es einen Wasserlauf. Allerdings wirkt es in Twilight Princess deutlich größer und hübscher. Hier treffen wir auch auf einen Dorfbewohner, der einen Stein auf ein Bienennest wirft und anschließend von aufgebrachten Bienen ins Wasser gejagt wird. Allein diese kleine Szene ist so liebevoll gemacht und sorgt für ein kleines, sadistisches Lächeln auf unseren Gesichtern. Mit einer Flöte ruft Link einen Adler herbei, der den Bienenstock anschließend vom Baum schmeißt und ein paar Rubine freigibt. An einer anderen Stelle trefft ihr auf eine Frau, die ihr Baby verloren hat. Es treibt in einem kleinen Korb auf dem Fluss. Der Spieler hat jetzt die Möglichkeit, entweder ins Wasser zu springen, oder ein an einem Steg festgebundenes Kanu zu nutzen. Die Wasserdarstellung sieht dabei absolut fantastisch aus.

ALT UND NEU

In einem weiteren Abschnitt konnten wir uns davon überzeugen, dass der Kampf vom Pferd aus wirklich hervorragend funktioniert. Schauplatz der Schlacht ist ein weites Feld, die dunklen in der Luft hängenden Wolken verbreiten eine passende, düstere Atmosphäre. Link ist auf einer Verfolgungsjagd, um einen Jungen zu retten, der aus Toaru entführt wurde. In dem jetzt folgenden Kampf trefft ihr auf zahlreiche Feinde, die auf riesige Kampfschweine als Reittier zurückgreifen. Der entführte Junge ist an einem Pfahl festgebunden, den ein besonders dicker Feind mit sich trägt. Ein Druck auf den A-Knopf gibt eurem Pferd die Sporen, mit dem R-Knopf zückt ihr euren Schild und mit B benutzt ihr das

WINDIG Mit dem Bumerang könnt ihr neuerdings einen Wirbelwind erzeugen.

NAVI-ERSATZ Der Charakter auf Links Wolfsrücken, Midna, wird im Spielverlauf Tipps geben.

"Was Miyamoto sagt ist Gesetz!"

Eiji Aonuma

Wir konnten ein Interview mit dem Producer und Director von *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, Eiji Aonuma, führen.

N-ZONE *Warum gibt es nach wie vor keine Sprachausgabe in Zelda?*
Eiji Aonuma: Bei *Zelda* gibt es unglaublich viele Charaktere, und sehr viele davon haben entscheidende Informationen oder Tipps für den Spieler. Würden wir diesen Charakteren eine Sprachausgabe verpassen, dann würden die Spieler vielleicht nicht so genau hinhören oder etwas verpassen. Man nimmt Text bewusster wahr als Worte. Noch wichtiger ist allerdings, dass Spieler, die etwas lesen, ihre eigene Vorstellungskraft nutzen. Sie machen sich ihr eigenes Bild davon, was für eine Stimme der Charakter wohl haben könnte. Somit machen sie eine ganz individuelle Spielerfahrung. Und das kann man mit Sprachausgabe nicht hinbekommen.

N-ZONE *Woher nehmen Sie Ihre Inspiration?*
Eiji Aonuma: Es ist nicht so, dass ich etwas sehe und sage, und das möchte ich in einem Videospiel haben. Es hängt mehr mit dem alltäglichen Leben zusammen. Damit, was ich dort sehe und erfahre. Ein gutes Beispiel in *Twilight Princess* ist die Flöte, mit der Link in einer Szene den Adler ruft. Ich komme aus einer ländlichen Gegend in Japan und habe mein ganzes Leben lang Flöte gespielt. Ich dachte mir, das passt einfach zu diesem Link, der in der Natur aufgewachsen ist.

N-ZONE *Sie arbeiten auch an einem Zelda-Spiel für den Nintendo DS. Was können Sie uns dazu verraten?*
Eiji Aonuma: Wir haben uns noch nicht für einen Veröffentlichungstermin entschieden. Was ich sagen kann: Das Spiel macht Fortschritte und läuft bereits. Es bietet Gameplay-Elemente, die kein *Zelda*-Spiel zuvor geboten hat. Man wird es über den Touchscreen steuern können. Ich denke, dass viele *Zelda*-Fans das Spiel mögen werden.

N-ZONE *Wie ist die Idee zu Zelda: Twilight Princess entstanden?*
Eiji Aonuma: Wenn ich sagen würde, dass es alles meine Idee gewesen war, würde mich das Team umbringen. <lacht> Wir haben die Geschichte gemeinsam entwickelt. Wir wollten uns auf einen erwachsenen Link fokussieren, der bereits Sachen kann, die ein junger Link nicht kann. Allerdings kann sich ein erwachsener Link weit weniger im Spielverlauf entwickeln als ein junger Link. Also dachten wir uns, müssen wir Link im Spielverlauf in einen kindähnlichen Zustand versetzen, ohne ihn aber in ein Kind zu verwandeln. Das haben wir ja bereits in *Ocarina of Time* gemacht. Also haben wir ihn in ein Biest, den Wolf, verwandelt. Wir haben uns für den Wolf entschieden, da es ein sehr heroisches Tier ist, das gut zu Link passt.

WUNDERSCHÖN Mimik und Charaktermodelle sind einfach traumhaft.

HELFENDE HAND Der Affe im Waldtempel schmeißt euch über große Abgründe.

VORSICHT Diesen Bosskampf absolviert ihr auf einer Brücke ohne Begrenzung.

MÄRCHENHAFT Einige Abschnitte erkundet ihr nur mit der Laterne.

DER NÖTIGE BISS In der dunklen Welt verwandelt sich Link automatisch in einen Wolf.

Schwert, um eure Gegner von ihren Reittieren zu schlagen. Aber Vorsicht: Werdet ihr von einem Feind getroffen, könnt auch ihr von eurem Pferd geschubst werden! Dies ist nicht weiter tragisch, kostet euch aber Energie. Diese wird Zelda-typisch wieder in Form von Herzen angezeigt. Habt ihr den dicken Boss ein paar Mal getroffen und sämtliche Gegner von ihren Reittieren geschmissen, kommt es zum finalen Bosskampf auf einer Brücke. Hier reitet ihr in bester Western-Manier gegen den dicken Boss auf seinem Mega-Kampfschwein und versucht ihn zu treffen. Habt ihr ihn dreimal getroffen und seid noch am Leben, dann habt ihr diesen Kampf gewonnen. Zwei weitere Abschnitte von Zelda: Twilight Princess werden gezeigt: Ein Dungeon und ein weiterer Bosskampf. Der Dungeon-Abschnitt spielt in einem Waldtempel. Ähnlich wie bei Ocarina of Time oder The Wind Waker ist die Umgebung sehr lebendig. Überall sind Äste, es liegen Blätter auf dem Boden und jede Menge Pflanzen. Lodernde Fackeln und umherschwebende Glühwürmchen verbreiten eine mystische Atmosphäre. Zu Beginn des Abschnitts trefft ihr direkt auf zwei Echsengegner. Die aus vorherigen Zelda-Titeln bekannte Lock-On-Funtkion mit der L-Taste lässt euch einen Gegner stets im Blick behalten. Mit einigen schnellen Schlägen und geschickter Schildabwehr gehören die beiden Feinde aber schnell der Geschichte an. An Lianen könnt ihr höher gelegene Abschnitte erreichen. Nach kurzer Zeit trefft ihr auch auf einen Affen, der euch im weiteren Dungeon-Verlauf wichtige Schützenhilfe leistet. So kann dieser sich an Seile hängen und Link über große Abgründe schmeißen. Es gibt zudem einen Teil des Tempels, in den kein Licht fällt. Hier erkundet ihr, nur mit einer Fackel in der Hand, die Gegend und bekämpft zudem noch Gegner. Es sieht einfach klasse aus, wie die Laterne Links Umgebung erleuchtet und wie der Lichtkegel wackelt, wenn die Laterne hin und her schwankt. In diesem Dungeon findet ihr auch den Bumerang, den man schon aus früheren Abenteuern kennt. Allerdings haben die Entwickler dem Bumerang eine neue Fähigkeit spendiert. So könnt ihr mit ihm einen kleinen Wirbelwind erzeugen. Dies wird beim letzten präsentierten Bosskampf gegen einen riesigen Pflanzengegner besonders wichtig. Hier springt ein Affe mit einer Bombe in der Hand durch den Raum. Öffnet die Boss-Pflanze ihren riesigen Schlund, müsst ihr zuerst den Affen mit der Bombe anvisieren und anschließend das Maul der Fleisch fressenden Pflanze. Lasst ihr den Bumerang jetzt los, entsteht ein Wirbelwind, der die Bombe direkt in das Maul der Pflanze trägt. Ähnliche Rätsel, in denen ihr euch den Wind zunutze machen müsst, werdet ihr häufiger im Spiel finden. Neben klassischen Items, die man schon aus früheren Zelda-Teilen kennt, verspricht Eiji Aonuma auch eine Reihe neuer Gegenstände. In Twilight Princess wird man nicht wissen, wie viele Gegenstände noch fehlen. Konntet ihr dies anhand des Menü-Aufbaus in vorherigen Spielen noch erkennen, entwickelten Aonuma und sein Team für das neueste Abenteuer ein brandneues Inventar, aus dem die Anzahl der verbleibenden Extras nicht hervorgeht.

GRÖSSER ALS OCARINA OF TIME

The Legend of Zelda: Twilight Princess wird von Nintendo als das Spiel des Jahres für den GameCube angepriesen. Der Umfang soll bis zu 70 Spielstunden betragen und den von Ocarina of Time übertreffen. Technisch gehört The Legend of Zelda: Twilight Princess zu den beeindruckendsten GameCube-Titeln. Die Charaktere sind toll animiert (man erkennt den Gemütszustand am Gesicht), die Licht- und Wassereffekte sind fantastisch und die Umgebung ist unglaublich weitläufig und mit liebevollen Details nur so gespickt. Komponist Koji Kondo verspricht erstmals den Einsatz von Orchestermusik. „Wir werden das Orchester nicht durchgehend spielen lassen. In den Abschnitten, wo wir aber das Gefühl haben, dass das Orchester etwas zur Atmosphäre beitragen kann, werden wir es auch einsetzen", erklärt Koji Kondo. Die Wartezeit bis zum neuen Zelda ist übrigens kürzer als erwartet: Nintendo peilt eine weltweit gleichzeitige Veröffentlichung im November an.

FABIAN SLUGA

E3-VORSCHAU

ZELDA: T. PRINCESS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1
Termin:	November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Link ist zurück! Nintendo arbeitet fieberhaft am vielleicht besten The-Legend-of-Zelda-Abenteuer aller Zeiten."

EINFACH DURCH Die Umgebungen werden interaktiver sein als in den Vorgängern.

Need for Speed Most Wanted

Bei illegalen Straßenrennen hängen euch in Zukunft **hartnäckige Cops am Spoiler.**

Im neuesten Ableger der *Need for Speed*-Reihe will Electronic Arts scheinbar die besten Elemente aus vergangenen Titeln zusammenbringen. *Need for Speed: Most Wanted* kombiniert die illegalen Straßenrennen und getunten Boliden aus *NfSU* mit rasend schnellen Verfolgungsjagden aus den *Hot Pursuit*-Titeln. In einer auf der E3 spielbaren Version, die laut den Entwicklern zu etwa 70 Prozent fertig gestellt sein soll, konnten wir neben den hervorragend umgesetzten Automodellen auch detaillierte Umgebungen bewundern.

LEBEND KRIEGT IHR MICH NIE!

Diese Areale werden im Spiel neben zahlreichen Abkürzungen auch viele Möglichkeiten zur Interaktion beinhalten. Wenn man zum Beispiel einen Laster rammt, der Baumstämme auf der Ladefläche transportiert, lösen sich diese und rollen auf die Straße. Das ist natürlich ein unangenehmes Hindernis für Kontrahenten. Aber auch Verfolger, die nicht an einem Rennsieg, sondern an eurer Verhaftung interessiert sind, können so geschickt abgehängt werden: Teilweise kleben euch in *Need for Speed: Most Wanted* bis zu sechs Polizeiwagen am Spoiler. Wenn es euch gelingt, die hartnäckigen Herren mit dem Blaulicht hinter euch zu lassen und dabei auch noch gute Positionen herauszufahren, erhaltet ihr Punkte und steigt auf der so genannten Blacklist auf. Je höher ihr auf dieser Liste der besten Fahrer steht, desto besser ist dementsprechend euer Ruf in der Szene. Diesen könnt ihr euch übrigens in voraussichtlich acht Spielmodi erarbeiten. Neben gewöhnlichen Rennen und Verfolgungsjagden werden diese auch Rundkurse und einen Radarfallen-Modus umfassen. Leider gibt es bislang aber noch keine Bilder von diesen Spielmodi oder Verfolgungsjagden und Rangeleien mit Polizisten.

KÖNIG DER STRASSE

Das Rap Sheet bescheinigt euch im Detail, was für ein toller Hecht ihr auf der Straße seid: Denn darauf sind nicht nur eure Rekordzeiten verzeichnet, sondern auch die Anzahl der Polizeiwagen, die euch schon vergeblich verfolgt haben, und welche besonderen Herausforderungen – zum Beispiel Rennduelle gegen andere Fahrer – ihr bereits bestanden

INFO HOT PURSUIT

Die Polizei, dein Freund, Helfer und Verfolger

Auf dem PC können sich *Need for Speed*-Fans mit den *Hot Pursuit*-Ablegern der Serie schon lange heiße Verfolgungsjagden mit der Polizei liefern.

1998 erschien der erste *Hot Pursuit*-Titel der *Need for Speed*-Serie für den PC. Erstmals durfte man sich hier mit hartnäckigen Cops herumärgern. Schwächen im Gameplay bügelten die Entwickler aus und präsentierten 2002 mit *Hot Pursuit 2* ein rundum verbessertes Spielerlebnis, das auch für die derzeitige Konsolengeneration umgesetzt wurde. In den später folgenden *Need for Speed*-Titeln suchte man allerdings vergeblich nach Polizeiwagen, die einem während der Rennen auf die Pelle rücken – was bei der Fangemeinde, die *Hot Pursuit* als einen der besten *Need for Speed*-Titel lieb gewonnen hatte, nicht eben auf Gegenliebe stieß. In *Most Wanted*, dem inzwischen neunten Titel der Reihe, feiern die Herren mit dem Blaulicht ein Comeback. Die Verfolgungsjagden werden hier mit den illegalen Straßenrennen und den Tuning-Möglichkeiten aus den *Underground*-Titeln vermischt, die der Serie auch auf Konsolen zu großem Ruhm verhalfen.

ALLE ZEIT DER WELT Die Zeitlupe wird von Grafik-Effekten wie diesen Windschlieren begleitet.

VERSTECKSPIEL Hartnäckige Verfolger kann man im verwinkelten Industriegebiet leicht abhängen.

habt. Um gegen die flotten Sportflitzer eurer Kontrahenten ankommen zu können, empfiehlt es sich wieder, den eigenen Boliden gehörig aufzumotzen. Natürlich sollte die Karre auch optisch was hermachen, deswegen solltet ihr auch optische Veränderungen am Wagen vornehmen.

MACH MA' LANGSAM

Wird euch eine Verfolgungsjagd trotz eurer getunten Kiste und euren hervorragenden fahrerischen Fähigkeiten einmal zu brenzlig, könnt ihr euch – neben dem altbekannten Nitro-Boosts – einen weiteren Vorteil verschaffen. Ihr könnt das Spielgeschehen kurzzeitig in Zeitlupe versetzen. Fahrzeugen und Objekten, die eigentlich in einer Mördergeschwindigkeit an euch vorbeizischen, könnt ihr so sehr viel leichter ausweichen. Begleitet wird das verlangsamte Spielgeschehen von hübschen Grafikspielereien wie Windschlieren am Spoiler oder einem Blur-Effekt. Leider gibt es dieses Mal keine Rennen mehr bei Nacht, sondern nur zwischen Sonnenauf- und -untergang. *Underground*-Fans sollte das aber nicht weiter stören – *Most Wanted* könnte das Maß der Dinge werden. Das auf diesen Seiten abgebildete Bildmaterial stammt komplett von der neuen Konsolengeneration. Leider waren zum jetzigen Zeitpunkt noch keine GameCube-Screenshots verfügbar. Die Optik dürfte der Cube-Technik entsprechend nicht ganz so imposant ausfallen, was den guten spielerischen Eindruck aber kaum beeinträchtigen wird.

ALEXANDER FUNKE

E3-VORSCHAU

NFS: MOST WANTED

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Internet:	www.electronic-arts.de
Spieler	Unbekannt
Termin	November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„NfSU im Fadenkreuz der Polizei! Immer her damit! Die ersten Eindrücke versprechen **ein famoses Rennerlebnis**."

BLECHSCHÖNHEITEN Die Automodelle sehen auf der Next-Gen-Plattform überwältigend gut aus.

FERNSICHT Weit entfernte Objekte werden nicht mehr verschleiert.

Diesmal hat **eine dunkle Macht** die sonst so niedlichen Pokémon ergriffen.

Pokémon XD Gale of Darkness

Und der Hype nimmt kein Ende … Selbst bei Nintendo hat wohl niemand geahnt, dass das Trainieren kleiner, virtueller Tierchen solch ein Verkaufshit werden würde. Fast zehn Jahre nach dem ersten Auftritt der Pokémon ist die Faszination ungebrochen und eine der beliebtesten Spieleserien der Welt geht in die nächste Runde. Während GBA-Spieler ungeduldig auf *Pokémon Emerald* warten und sich DS-Besitzer auf *Pokémon Diamond & Pearl* freuen, jubeln GameCube-Besitzer über das kommende *Pokemon XD: Gale of Darkness*.

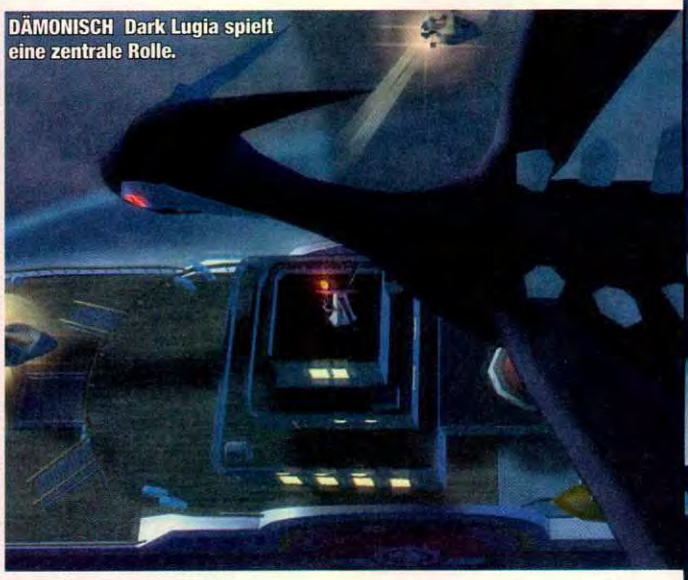
Auf der E3 gab es erstmals die Gelegenheit, einen kleinen Einblick zu bekommen, was Nintendo mit „Xtra Dimension" – denn dafür steht das „XD" im Titel – meint. Optisch erinnert der neue Streich stark an *Pokémon Colosseum*, während *Gale of Darkness* (zu deutsch: Sturm der Finsternis) spielerisch wesentlich mehr Rollenspiel-Elemente beinhalten soll. Fans der Serie fühlen sich also bestimmt schnell heimisch, werden aber auch schnell vor eine neue und vor allem düstere Herausforderung gestellt.

DUNKLE SCHATTEN

Erstmals begegnet ihr dunklen Pokémon, so genannten Schatten-Pokémon. Durch mysteriöse Umstände haben diese Pokémon ihre Herzen verschlossen. Eure Aufgabe

GEGNER Im Laufe des Spieles trefft ihr auf viele Trainer.

STIMMUNGSVOLL Viele neue Schauplätze warten auf euren Besuch.



DÄMONISCH Dark Lugia spielt eine zentrale Rolle.

wird es sein, als Pokémon-Trainer die gegnerischen Betreuer und ihre Pokémon zu besiegen und so die Finsternis aus ihren Herzen zu vertreiben. Leichter gesagt als getan, denn optisch unterscheiden sich die fehlgeleiteten Pokémon nicht von den anderen. Aber natürlich gibt es eine Lösung für dieses Problem: Mit einem ultracoolen Aura-Scanner scannt ihr vor einem Kampf das gegnerische Team, um keine böse Überraschung zu erleben, denn nur durch die Aura erkennt ihr die Schatten-Pokémon. Diese haben neue Angriffe parat. So benutzt Pikachu nicht seinen herkömmlichen Elektroblitz, sondern greift zu speziellen Schatten-Angriffen. Eines der Hauptziele des Spieles wird es sein, Lugia, ein Wasser-Pokémon, das sein Herz verschlossen hat, in den Tiefen des Meeres zu finden und zu vernichten.

Ihr startet mit dem Knuffelmonster Evie, das euch auf eurem Weg begleitet und zu einem starken Pokémon trainiert werden muss, um das Abenteuer zu bestehen. In den Kämpfen tretet ihr immer mit zwei Pokémon an, wobei deren strategisch geschickte Zusammenstellung oft schon der halbe Sieg ist. Ob es einen Zwei- oder Vierspieler-Koop-Modus geben wird, steht noch nicht fest, sicher ist aber, dass ihr mit bis zu vier Spielern gleichzeitig gegeneinander kämpfen könnt. Grafisch macht *Pokémon XD: Gale of Darkness* bis jetzt schon eine prima Figur, bietet aber wenig Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger. Die gezeigten Szenarien in den Ruinen und die Kämpfe mit den effektvoll in Szene gesetzten Angriffen der Pokèmon machen allerdings Lust auf mehr. Wir sind gespannt, ob Nintendo sein Versprechen hält und das erste richtige Pokémon-Rollenspiel für den GameCube herausbringt. Die interessante Story und die neuen Schatten-Pokémon klingen bis jetzt schon sehr vielversprechend.

Laut Nintendo sollen die dunklen Schatten noch dieses Jahr auf euren GameCube fallen. Wenn alles klappt, löst ihr spätestens im November das Geheimnis um Lugia.

SASCHA DOWIDAT

E3-VORSCHAU

POKÉMON XD

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	nintendo-europe.com
Spieler	1-4
Termin	November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Gelungener Nachfolger von Pokémon Colosseum mit interessanter Story um dunkle Pokémon."

SCHATTEN Pikachu benutzt eine dunkle Attacke.

DUELL Es kämpfen immer Zweier-Teams gegeneinander.

EFFEKTVOLL Angriffe werden toll in Szene gesetzt.

INSEKTEN Dieses eklige Monster hat uns zum Fressen gern.

SCHUTZSCHILD Im Laufe des Spiels begegnet man Lebenden, die über unterschiedliche Eigenschaften verfügen.

Geist

Die Fertigstellung rückt immer näher!

Die ersten beiden spielbaren Levels enthüllten großartiges Potenzial.

Der GameCube-Exklusiv-Titel befindet sich seit mehreren Jahren in der Entwicklung und soll im Sommer 2005 erscheinen. Auf der E3 konnten wir die ersten Levels des sehnlich erwarteten Ego-Shooters genauer unter die Lupe nehmen.

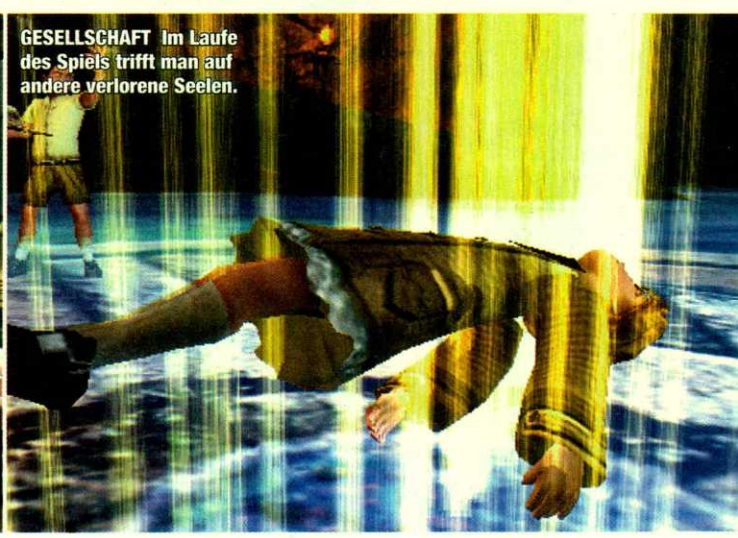
GRAUSAMER TOD

Alles beginnt damit, dass der Regierungsagent John Raimi und sein Team zur äußerst fragwürdigen Volks Company geschickt werden, um dort Informationen über diverse Firmenprojekte zu sammeln. Gerade als die Truppe die benötigten Daten aus dem Firmennetzwerk herunterlädt, wird sie von Sicherheitsleuten umzingelt und muss sich den Weg nach draußen freikämpfen. Kurz vor dem Ziel scheitert die Operation und John wird von einer Kugel getroffen. Er erwacht auf einem Operationstisch und muss ein grauenhaftes Experiment über sich ergehen lassen: Sein Geist wird aus dem Körper gerissen und schwebt nun über dem leblosen Körper. In der Form eines Gespenstes spukt John Raimi fortan durch die Hallen und Korridore der Volks Company und muss herausfinden, wie er seine menschliche Daseinsform wiedererlangen kann. Nebenbei gilt es, die dunklen Geheimnisse des zwielichtigen Unternehmens aufzudecken.

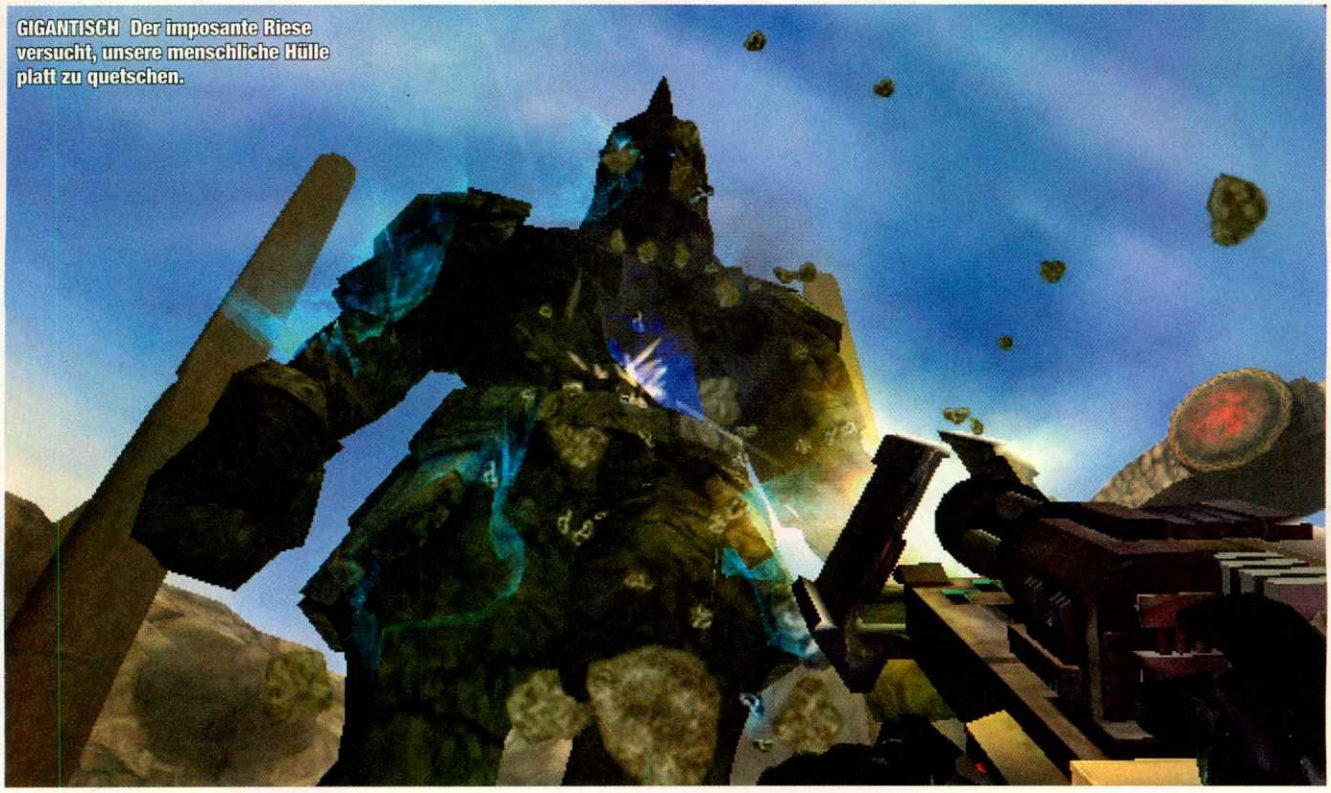
GEISTERSTUNDE

Das Spiel erlebt man aus der Ego-Perspektive: In jedem Abschnitt gibt es alle möglichen Objekte, die man manipulieren kann. Beispielsweise legt ihr die Elektronik eines Computers lahm, lasst Dinge umherschweben oder schaltet das Licht an und aus. Des Weiteren könnt ihr Selbstschussanlagen übernehmen oder Sprengladungen explodieren lassen. Ihr habt also allerlei Spielraum, um Mensch und Tier Angst einzuflößen. Dies hat auch einen ganz besonderen Sinn, denn je panischer die Lebenden werden, desto

VORSICHT Die Wachen scannen die Umgebung regelmäßig nach Geisteraktivitäten.



GESELLSCHAFT Im Laufe des Spiels trifft man auf andere verlorene Seelen.



GIGANTISCH Der imposante Riese versucht, unsere menschliche Hülle platt zu quetschen.

leichter ist es für euch, einen ihrer Körper zu übernehmen. Habt ihr das geschafft, so stehen euch etliche Spezialfähigkeiten der jeweiligen Person zur Verfügung. Mit deren Gegenständen – und sogar ihren Erinnerungen – müssen häufig knifflige Rätsel gelöst werden. Während man als Mechaniker Zutritt zu abgesperrten Bereichen und passwortgeschützten Computern hat, kriecht man als Maus durch enge Ritzen und erreicht auf diese Weise geheime und abgelegene Orte. Zu guter Letzt lassen sich in der Geisterform etliche Spezialmanöver einsetzen: Man kann beispielsweise das Spielgeschehen verlangsamen und sich selbst mit normalem Tempo fortbewegen. In einer anderen Situation zwängt man sich dank der körperlosen Form durch enge Spalten oder überwindet Gitterabsperrungen. Dies ist nur eine kleine Auswahl der witzigen Möglichkeiten, die *Geist* zu bieten hat. In jedem Raum stehen neue Hindernisse, die der Spieler durch geschickten Einsatz der diversen Fähigkeiten umgehen muss. Schalter und Türen lassen sich beispielsweise nur im Körper eines Menschen betätigen. Natürlich sind auch jede Menge Bossgegner mit von der Partie, die man sowohl in der Menschen- als auch in der Geisterform bekämpfen muss.

Im Großen und Ganzen hinterlässt das Spiel einen guten Eindruck, allerdings machen sowohl die Steuerung als auch die Bildwiederholungsrate momentan noch Probleme.

GEMEINSAM AUF DER JAGD

Auch den Mehrspieler-Modus konnten wir kurz anspielen. Bis zu vier Spieler schlüpfen in die Rolle eines Soldaten und gehen gemeinsam auf Geisterjagd. Dabei hat man eine große Auswahl an schlagkräftigen Waffen zur Verfügung. Voraussichtlich wird die finale Version um einige Mehrspieler-Modi reicher sein. Derzeit können wir es kaum erwarten, eine testbare Version in die Finger zu bekommen.

MICHAEL MEYER

E3-VORSCHAU

GEIST

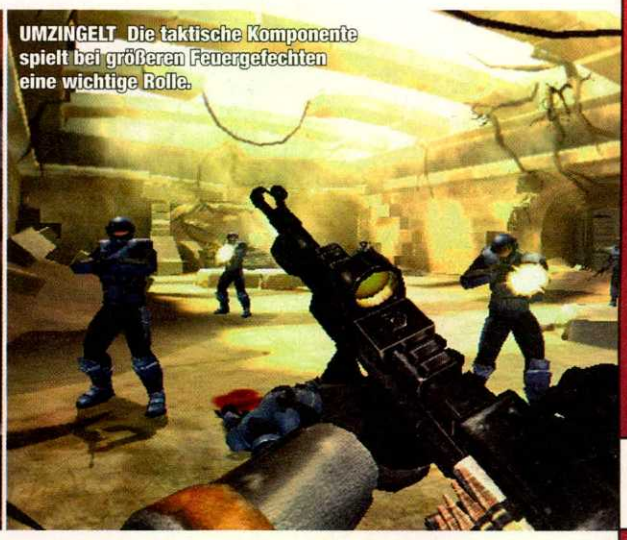
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	n-Space
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1-4
Termin:	Sommer

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Viel versprechendes Action-Adventure** mit überzeugendem Spielkonzept. Allerdings ist noch Feinschliff nötig."

ÜBERMACHT Großkaliberwaffen eignen sich hervorragend, um kleine Gegnertruppen auszuschalten.



UMZINGELT Die taktische Komponente spielt bei größeren Feuergefechten eine wichtige Rolle.

ANGEGRIFFEN
Dagegen wirkt Turok wie ein Hasenjäger.

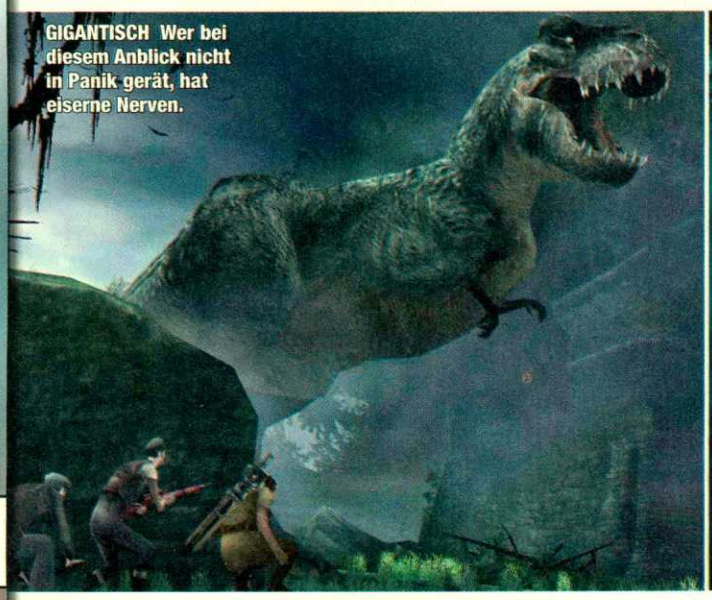
Peter Jackson's King Kong

Treffen der Masterminds: Michel Ancel und Peter Jackson entwickeln das Spiel zum heiß ersehnten Weihnachtsblockbuster.

Nach den unzähligen mittelprächtigen Filmumsetzungen, die die Spiele-Industrie im Laufe der Zeit schon hervorgebracht hat, sind wir bei klangvollen, bekannten Namen besonders skeptisch. Das in L.A. vorgestellte *King Kong* wird diese Vorsicht Lügen strafen. Nicht nur, dass das dort zu sehende Material bereits einen fantastischen Eindruck gemacht hat, auch die Namen hinter der Software-Umsetzung bürgen für Qualität. Ubisoft beauftragte das hauseigene Studio von Montpellier (*Beyond Good & Evil*) unter der Regie von Michel Ancel (*Rayman*). *King Kong*-Regisseur Peter Jackson ist am Spielkonzept beteiligt und überwacht penibel die Produktion des Games zu seinem Film.

DIE WELT MIT ANDEREN AUGEN SEHEN

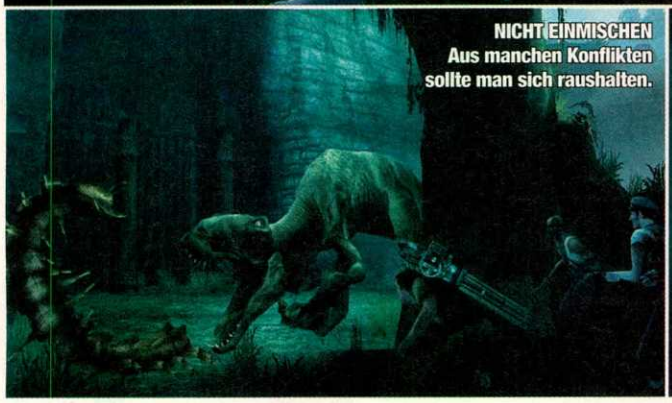
Laut Produzent Michel Ancel wollte Peter Jackson, „dass der Spieler sowohl in die Haut des Jägers und Abenteurers Jack Driscoll als auch in die von King Kong schlüpfen soll, um beide Seiten kennen zu lernen". Während ihr einen Großteil der Abschnitte als Driscoll in der Ego-Perspektive spielt, bahnt ihr euch ungefähr in einem Drittel des Spiels den Weg als haariges Ungetüm aus der dritten Person. Was das Gameplay anbelangt, ist *King Kong* ein Action-Adventure mit einem starken Fokus auf Action. Spielt ihr Jack, erkundet ihr die Umgebung und kämpft euch mit Speeren und Maschinengewehren den Weg frei. Übernehmt ihr die Kontrolle über King Kong, erinnert der Titel eher an ein 3D-Beat-'em-Up. Die Handlung des Spiels orientiert sich nicht stur am Film, sondern geht weit darüber hinaus. Dank der engen Zusammenarbeit mit Peter Jackson können die Entwickler auf Handlungsstränge und weitere Kreaturen zurückgreifen, die in der Endfassung des Films fehlen werden. Damit trotzdem alles zusammenpasst, kümmert sich *King Kong*-Drehbuchautorin Fran Walsh um die Dialogszenen im Spiel.



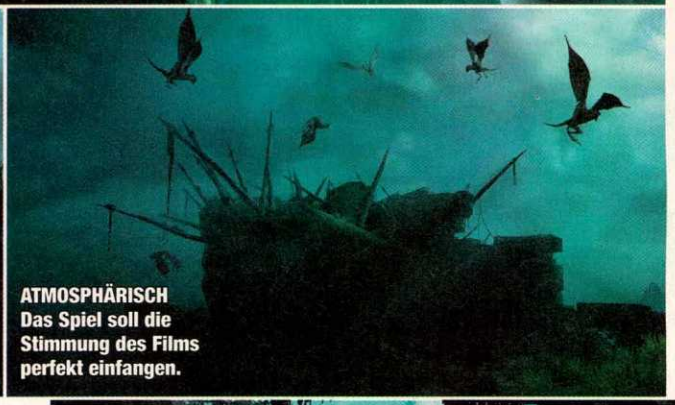
GIGANTISCH Wer bei diesem Anblick nicht in Panik gerät, hat eiserne Nerven.

GRAFISCH BEEINDRUCKEND
Solche Lichtspiele lassen einen das Spielen fast vergessen.

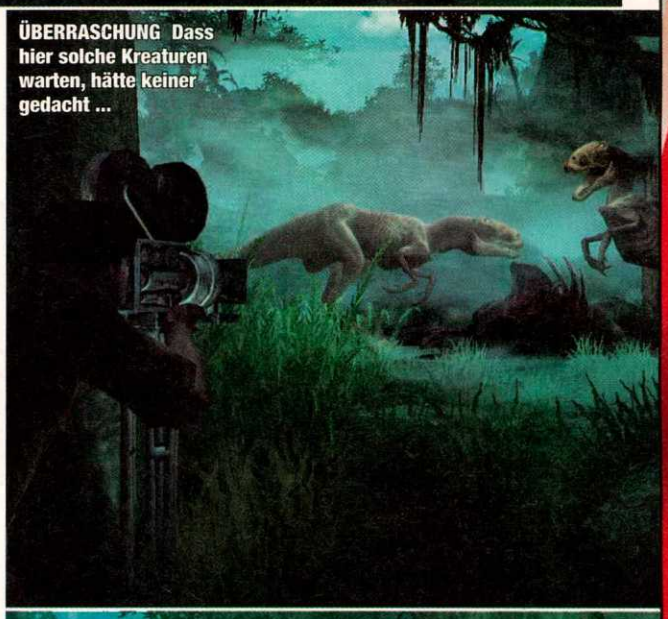
UNGLEICHER KAMPF Mit diesem Zahnstocher wird Jack nicht weit kommen ...



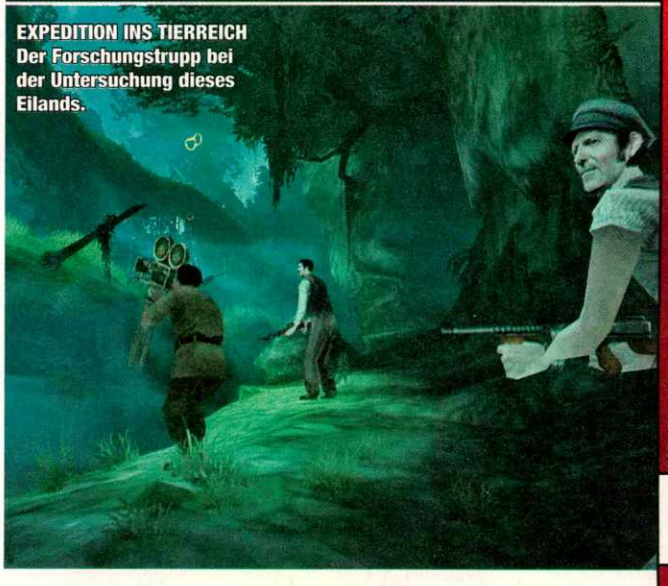
NICHT EINMISCHEN Aus manchen Konflikten sollte man sich raushalten.



ATMOSPHÄRISCH Das Spiel soll die Stimmung des Films perfekt einfangen.



ÜBERRASCHUNG Dass hier solche Kreaturen warten, hätte keiner gedacht ...



EXPEDITION INS TIERREICH Der Forschungstrupp bei der Untersuchung dieses Eilands.

KINEMATOGRAPHISCH

Besonderes Augenmerk legten die Entwickler auf die Dynamik der Areale. Die Dinosaurier und der riesige Affe nehmen teilweise die gesamte Umgebung total auseinander; fette Gesteinsbrocken fliegen durch die Gegend, riesige Kreaturen stürzen ins Wasser und verursachen eine regelrechte Flutwelle. Die Insel-Flora muss in manche Rätsel, gerade wenn man in der Haut von Jack steckt, aktiv mit einbezogen werden, um zum Beispiel die Kreaturen mit Feuer zu bekämpfen. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen sind diese Dinge nicht geskriptet, also als fester Ablauf in das Spiel integriert, sondern passen sich an eure Spielweise und die daraus resultierenden Ereignisse an. Das alles trägt zur besonders kinematographischen Atmosphäre des Spieles bei, die euch noch mehr in die Handlung involviert. Insgesamt macht Peter Jackson's *King Kong* bereits jetzt einen überragenden Eindruck und wird ohne Zweifel als eines der Highlights der Messe betrachtet.

MEHR ALS NUR DAS SPIEL ZUM FILM

Bereits in diesem relativ frühen Entwicklungsstadium ist der visuelle Eindruck dieser Filmumsetzung überwältigend. Die hier abgedruckten Screenshots stammen, so unglaublich es klingen mag, von der PS2-Fassung. Für die GameCube-Version können wir grafisch noch etwas mehr erwarten. Leider gibt es noch kein Bildmaterial zu den Passagen, in denen ihr in die Rolle von King Kong schlüpft. Eine Nintendo-DS-Fassung wird ebenfalls erscheinen, genauere Angaben zum Konzept dieser Version konnte Michel Ancel aber noch nicht machen. Pünktlich zum Filmstart am 14. Dezember dieses Jahres wird das vielversprechende Action-Adventure in den Läden stehen.

ALEXANDER FUNKE

E3-VORSCHAU

KING KONG

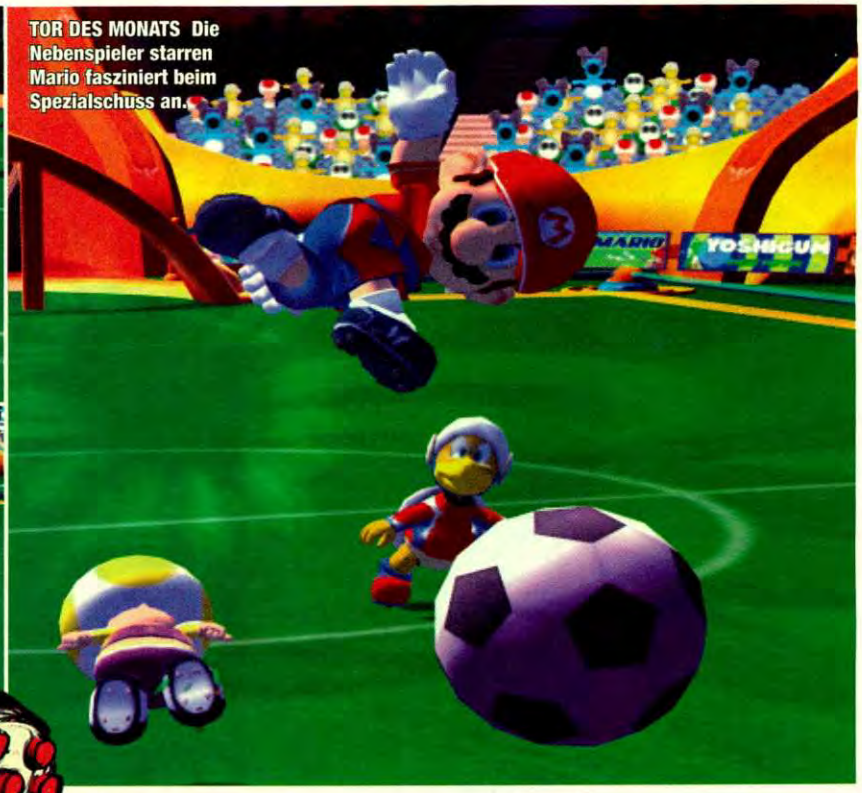
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft/WEKA
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	1
Termin:	Dezember

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Das Projekt befindet sich in den besten Händen: Jackson und Ancel schnitzen eine **Filmumsetzung erster Klasse.**"

FALLRÜCKZIEHER Der Kroko-Goalie erlebt garantiert keinen ruhigen Abend.



TOR DES MONATS Die Nebenspieler starren Mario fasziniert beim Spezialschuss an.

TÄTLICHKEIT Wario nutzt die Abwesenheit jeglicher Schiedsrichter mit einem Ellbogencheck aus.

Super Mario Strikers

Vergesst die Bundesliga-Übertragungsrechte, Marios neue Fußballkünste sind eine Klasse für sich.

Die Latzhose kneift, die Waden sind schlaff – höchste Zeit für unseren korpulenten Klempner, neuen Leibesertüchtigungen nachzugehen. *Super Mario Strikers* ist sicher nicht das erste, aber garantiert das witzigste Action-Fußballspiel für den GameCube. Denn Fun und Spielwitz sind hier wichtiger als jeglicher Ansatz zur Regeltreue. Wer Realismus will, sollte lieber bei *FIFA* bleiben.

STRAFFE SPIELKULTUR

Ein großes Aufgebot an Charakteren aus Marios Seriengeschichte steht zur Wahl, bei der Messeversion waren es zum Beispiel Mario und Donkey Kong – wer vermisst da noch Ballack & Co.? Rund um den prominenten Kapitän wuseln pro Team drei Nebenspieler mit, dazu kommt je ein computergesteuerter Torwart. Das Spielfeld wird aus der Seitenansicht gezeigt und wurde den Mannschaftsgrößen entsprechend verkürzt. Unterbrechungen sind unerwünscht und deshalb geht der Ball nie ins Aus. Drückt man einen Gegenspieler an den Rand, so wird dieser kurzzeitig durch einen Elektroschock gelähmt. Schiedsrichter oder Freistöße gibt es konsequenterweise erst gar nicht. Wenn euer Teamkapitän unbedrängt im Ballbesitz ist, könnt ihr den Schussknopf ein paar Sekunden gedrückt halten, um eine charakterspezifische „Spezialattacke" auszulösen.

INNOVATIVE HILFSMITTEL

Die Steuerung ist schnell erlernt und bietet erfreulich viele Finessen. Die rechte Schultertaste löst Turbotempo aus. Die linke sorgt in Verbindung mit den Pass- und Schuss-Buttons für eine hohe Hereingabe bzw. einen gelupften Heber aufs Tor. Direktabnahmen klappen prima, bei Volleyknallern wird manchmal automatisch zum hochdramatischen Zeitlupentempo gewechselt. Bei der Verteidigung könnt ihr herzhaft grätschen oder dem Gegner einfach eine kleben. Ergatterte Extras – vom Bombenhagel im Sechzehner über Schildkrötenpanzer-Abschüsse bis zur Bananenschalen-Abseitsfalle wird einiges geboten – müssen trotz der Hitze des Gefechts ausgelöst werden.

Den Turnier-Modus konnten wir noch nicht ausprobieren, aber der Spielablauf macht jetzt schon Laune. Das Tempo ist hoch, die Steuerung griffig und der Torszenenanteil üppig. Gegen computergesteuerte Gegner zu spielen ist zwar auch sehr spaßig, am meisten Stimmung kommt aber bei Duellen mit Niederlage-Hungrigen Mitspielern auf.

HEINRICH LENHARDT

E3-VORSCHAU

SUPER MARIO STRIKERS

Genre:	Action-Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler:	1-4
Termin:	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

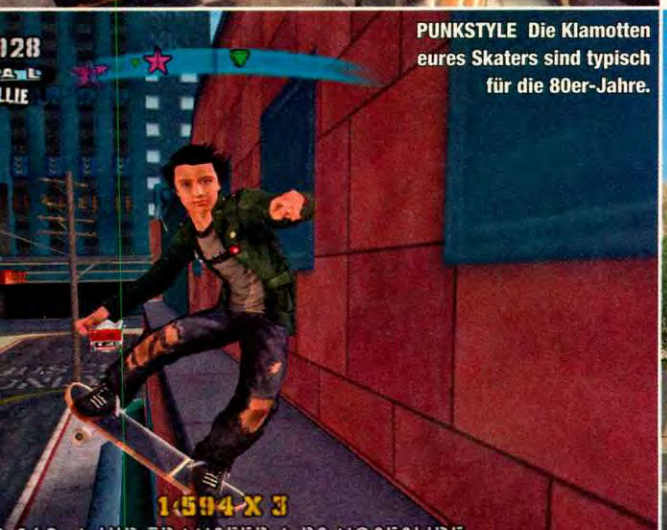
„Ebenso unernstes wie flottes Fun-Fußball **mit witzigen Extras und dickem Super-Mario-Charme.**"

Tony Hawk's American Wasteland

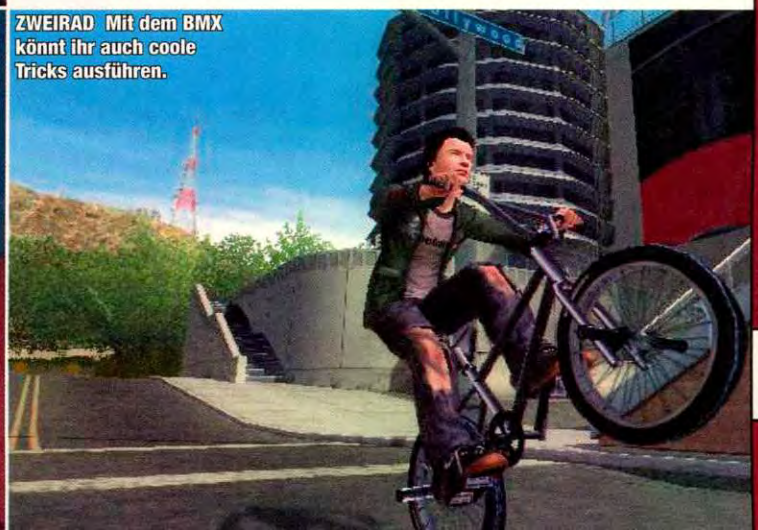
Fans der Serie haben **allen Grund** zum Jubeln.

BALANCEAKT Spektakuläre Tricks gibt es auch im neuesten Teil

HAARE AB Beim Friseur verpasst ihr eurem Skater einen neuen Look.



PUNKSTYLE Die Klamotten eures Skaters sind typisch für die 80er-Jahre.



ZWEIRAD Mit dem BMX könnt ihr auch coole Tricks ausführen.

Mittlerweile geht das Fun-Sport-Spektakel um den berühmtesten Rollbrettfahrer der Welt in die siebte Runde. Pessimisten zum Trotz wartete jeder Teil mit neuen Features auf – die größten Veränderungen fanden zwischen dem vierten Teil und der aktuellen *Underground*-Reihe statt. Inwiefern sich der neueste Teil von den Vorgängern unterscheidet und mit welchen neuen Features Activision diesmal auf Kundenfang geht, erfahrt ihr im Folgenden.

GIGANTISCHE SPIELWELT

Während in den Vorgängern an verschiedenen Schauplätzen geskatet wurde, treibt euer virtueller Rollbrett-Artist diesmal im Hauptspiel nur in einem Bereich sein Unwesen: dem L.A. der frühen 80er-Jahre. Die Stadt ist dermaßen groß, dass ihr ohne eine Karte oder Hilfe von Passanten darin nahezu verloren seid. Durch das Erledigen von Aufgaben schaltet ihr mit der Zeit weitere Stadteile frei, in denen ihr auf neue Auftraggeber trefft. Die Missionen sind wieder sehr witzig verpackt und sorgen nicht selten für schadenfrohes Gelächter. Neue Kostüme oder Haarfrisuren erhält euer Skater nicht wie gewohnt in einem Menü, sondern ihr sucht dafür einfach eine Boutique oder einen Frisör auf. Auch bewegt ihr euch nicht wie zuvor hauptsächlich mit dem Skateboard fort, sondern euch steht zusätzlich ein BMX-Fahrrad zur Verfügung, mit dem ihr ebenfalls zahlreiche Moves ausführen könnt. Auf den ersten Blick fallen die nicht vorhandenen Ladezeiten auf. Sobald das Spiel gestartet ist, könnt ihr euch stundenlang in der Metropole fortbewegen und Aufgaben erfüllen, ohne dass der Spielfluss auch nur ein einziges Mal durch Nachladen unterbrochen wird. Virtuelle Skater, die mit den *Underground*-Teilen, deren Storyelementen oder ihrer Aufmachung wenig anfangen konnten, werden sich über den Classic-Modus freuen. Darin sind die besten Locations der Vorgänger in grafisch an den heutigen Stand der Technik angepassten Fassungen enthalten. Bleibt nur zu hoffen, dass die Zeit bis zum Release im Winter schnell vergeht.

THOMAS EDER

E3-VORSCHAU

TONY HAWK'S A. W.

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Internet:	www.neversoft.com
Spieler	Termin
Nicht bekannt	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Auch der siebte Teil der Reihe weiß jetzt schon **mit zahlreichen neuen Features und Ideen** zu begeistern."

Alle DS-Hits der E3

Auf der Messe gab es viele **neue potenzielle Hits** zu sehen.

Nintendos jüngster Konsolenspross erfreute sich auf der E3 größter Beliebtheit. Nintendo selbst brachte die Fachpresse gleich mehrfach zum Staunen. Zum einen zeigte man endlich eine spielbare Version von *Mario Kart DS*, überraschte aber auch mit der Kläffersimulation *Nintendogs*, die wir übrigens auf Seite 72 testen. Neue Informationen gab es auch zu *Metroid Hunters* und Samus' erstem Flipperabenteuer *Metroid Pinball*. Puzzlefreaks dürfen sich natürlich auf *Meteos* freuen. Freunde gepflegter Jump&Run- und Rollenspiel-Abenteuer bekommen mit *New Super Mario Bros.* und *Mario & Luigi 2* ebenfalls vielversprechenden Software-Nachschub.

Endlich geben auch die Dritthersteller richtig Gas. Konami zeigte das neue *Castlevania*-Abenteuer *Dawn of Sorrow*, Ubisoft bringt *Prince of Persia 3* auf den DS, Majesco liefert *ATV: Quad Frenzy, Black & White Creatures, Nanostray* und *Guilty Gear*, während Activision das erste *Tony Hawk*-Spektakel für den DS entwickelt. Mit *Top Spin 2* von 2K Sports wird es dann richtig schweißtreibend. Viel Spaß beim Stöbern in unserer Liste aller gezeigten Spiele der E3.

TOP 10-TITEL DER MESSE

1 Mario Kart DS

Unglaublich – Mario Kart DS vereint die besten Kurse aller bisher erschienenen Teile und bietet zusätzlich neue Strecken und Arenen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Quartal

2 Metroid Prime Hunters

Bisher überzeugen sechs verschiedene Charaktere, fantastische Grafik, düstere Story und geniale Spielbarkeit.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2005

3 Animal Crossing DS

Dieses umwerfend sympathische Rollenspiel soll als Vorzeige-WLAN-Titel fungieren.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2005

4 Mario & Luigi 2

Es wird noch verrückter – im Nachfolger zum famosen Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA) treffen die beiden Klempner sogar auf ihre Baby-Versionen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2005

5 Advance Wars Dual Strike

Auch auf dem Nintendo DS dürfen im Herbst alle Hobby-Strategen und Wohnzimmer-Kriegsherren in den virtuellen Kampf ziehen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	30. September

6 New Super Mario Bros.

„Back to the Roots" lautet das Motto von Nintendo. Das neue Jump & Run des Vorzeige-Klempners ist eine Hommage an vergangene 2D-Zeiten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2005

7 Bomberman DS

Genialer WLAN-Multiplayer-Spaß für den Nintendo DS.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	30. Juni

8 Castlevania: Dawn of Sorrow

Vampir-Epos mit düsterer Story und genialem Gameplay.

Hersteller:	Konami
Termin:	2005

9 Meteos

Neuer, abgefahrener Rätselspaß. Vorsicht, Suchtgefahr!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	23. September

10 Scratch! Viewtiful Joe

Joes DS-Auftritt besticht durch Stil und Non-Stop-Action.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2005

INFO E3-VORSCHAU

Liste aller gezeigten DS-Spiele und Einschätzung

Spieletitel	Einschätzung
A Boy and His Blob	★★★
Advance Wars: Dual Strike	★★★★★
Age of Empires: The Age of Kings	★★★★★
Animal Crossing DS	★★★★★
ATV: Quad Frenzy	★★★★
Big Mutha Truckers DS	★★★
Black & White Creatures	★★★★★
Blades of Thunder 2	★★★
Bomberman DS	★★★★★
Bust-a-Move DS	★★★★
Castlevania: Dawn of Sorrow	★★★★★
Crash Tag Team Racing	★★★
Disney's Kim Possible: Kimmunicator	★★
Disney's Lizzie McGuire & That's So Raven	★★★
Dragon Booster	★★★
DS Training For Adults: Work Your Brain	★★★
DSpeak	★★★★
Dynasty Warriors	★★★★★
Electroplankton	★★★★
Europa Universalis II	★★★★
Fairly OddParents	★★★
Ford Racing 3	★★★
Frogger Helmet Chaos	★★★
Gentle Brain Exercises	★★★
Golden Nugget Casino DS	★★
GoldenEye: Rogue Agent	★★★★
Guilty Gear Dust Strikers	★★★★
Harry Potter und der Feuerkelch	★★★★
King Kong	★★★★
Kirby: Canvas Curse	★★★★
Lost in Blue	★★★
Lunar Genesis	★★★★★
Madden NFL 06	★★★★
Mario & Luigi 2	★★★★★
Mario Kart DS	★★★★★
Mega Man Battle Network 5: Double Team	★★★★
Meteos	★★★★★
Metroid Prime Pinball	★★★★
Metroid Prime: Hunters	★★★★★
Mini RC Rally	★★★
Nanostray	★★★★
Need for Speed Most Wanted	★★★★
Need for Speed Underground 2	*72%
New Super Mario Bros.	★★★★★
Nicktoons Unite!	★★
Nintendogs: Chihuahua & Friends	★★★★★
Nintendogs: Dachshund & Friends	★★★★★
Nintendogs: Shiba & Friends	*85%
Pac 'n' Roll	★★★★
Phoenix Wright: Ace Attorney	★★★
Pirate Battle	★★
Polarium	*88%
Prince of Persia 3	★★★★
Real Time Conflict: Shogun Empires	★★★★
Scooby-Doo! Unmasked	★★★
Scratch! Viewtiful Joe	★★★★★
Scurge: Hive	★★★
Shrek SuperSlam	★★★★
Snood 2: On Vacation	★★★
Snowboard Kids DS	★★★★
Sonic Rush	★★★★
Space Invaders Revolution	★★★
SpongeBob Schwammkopf™: Licht, Kamera, Schwamm ab	★★★
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	★★★
Spyro Shadow Legacy	★★★★
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	*70%
Street Racing Syndicate	★★★
Super Pac-Man Pinball	★★★
Table Hockey	★★★
Tak: The Great Juju Challenge	★★★★
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	★★★
Texas Hold'Em Poker	★★
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	★★★★
The Incredibles: Rise of the Underminer	★★★★
The Sims 2	★★★★
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	★★★★
Tony Hawk's American Wasteland	★★★★
Top Spin 2	★★★★
Touch Golf	★★★
Trauma Center: Under the Knife	★★★
Ultimate Spider-Man	★★★
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	★★★★
Zoo Tycoon	★★★★

* Bereits in der N-ZONE getestet

★ Au Backe, was is'n das? ★★ Hier muss sich noch einiges tun! ★★★ Bisher recht ordentlich ★★★★ Sehr gut, ein Hitkandidat ★★★★★ **Super! Ein Spitzenspiel**

Mario Kart DS

Achtung, eine Durchsage: Schnurloser, dichter Verkehr: Wir wagten auf der Messe eine Probefahrt im kabellosen Achtspieler-Modus.

GRÜNE WELLE **Auf dem gruseligen Spukhaus-Kurs ist Yoshi das Schlusslicht des sonst starken Fahrerfeldes.** **AFFE AM STEUER** **Beschleunigungsbremser Donkey Kong wird beim Start von Mario gnadenlos abgehängt.**

Nintendos DS-System hat sich als fruchtbarer Nährboden für alle möglichen bizarren Spielkonzepte erwiesen, bei denen emsig gemalt, gerubbelt oder gepustet wird. Beim DS-Debüt von *Mario Kart* verkneift man sich aber größere Innovationen und recycelt im Prinzip genau das Spiel wieder, welches seit den frühen Super-Nintendo-Jahren die Maßstäbe im Actionrennlager setzt.

WELTWEITE MITFAHRER-ZENTRALE

Die wichtigste Neuerung ist der Mehrspieler-Spaß ohne Kabelsalat. Übers Internet tun sich vier Personen aus der ganzen Welt zusammen. Hält man sich in der Nähe anderer DS-Besitzer auf, können über die lokale Netzwerkfunktion sogar acht menschliche Fah-

SAND IM GETRIEBE Peach sucht auf der Strandstrecke noch nach ihrer Ideallinie.

SCHWERTRANSPORTER Bowser ist zwar ziemlich schwer, kommt aber sehr gut durch die Kurven.

WIEDERSEHEN Alle Rennstrecken der DS-Version kommen uns thematisch sehr bekannt vor.

rer gegeneinander antreten. Und genau das ermöglichte Nintendo an seinem E3-Stand, wo man einen Bruchteil der geplanten Kurse (über 30) ausprobieren durfte. Zwar erlaubte die Demoversion keine freie Wahl von Charakteren und Strecken, vermittelte aber bereits einen guten Eindruck vom Tempo. Wir erlebten nicht den Hauch eines Rucklers bei der WLAN-Verbindung, die 3D-Grafik flimmert rasant über den Screen – und wenn zwei Stühle weiter ein „Arrrgh!" geflucht wurde, war klar, welchen der lieben Mitmenschen man gerade mit seiner Schildkröte getroffen hatte.

BANANE UND PANZER AN BORD

Die Steuerung nutzt den Touchscreen nur wenig, dieser dient lediglich als Übersichtskarte mit zwei Zoomstufen. Gut so, denn angesichts der turbulenten Pistenaction hat man ohnehin kaum Zeit, einen Blick nach unten zu werfen. Die Button-Verteilung dürfte alten *Mario Kart*-Hasen sofort gefallen. Der Rennverlauf wird entscheidend vom taktischen Einsatz der Extras geprägt, von denen beispielsweise Bananenschalen, Unverwundbarkeitssterne, Speed-Pilze oder Schildkrötengeschosse zuverlässig für Spannung (und Schadenfreude) sorgen.

INNOVATIVE HILFSMITTEL

Bei den Kursen scheint es sich vorwiegend um grafisch aufgepeppte Variationen früherer *Kart*-Spiele zu handeln. Wie gehabt wirkt sich die Wahl der Spielfigur stark aufs Fahrverhalten aus: Mit *Donkey Kong* kamen wir sehr langsam vom Start weg, dafür liegt der überbreite Schwertransporter besonders sicher in den Kurven. Noch nicht spielbar war der destruktive Arena-Modus, der aber definitiv dabei sein wird. Die Solo-Hetzjagd ist ähnlich überragend wie bei früheren *Mario Kart*-Versionen. Das Besondere aber ist und bleibt der kabellose Mehrspieler-Spaß mit bis zu acht Gleichgesinnten und nur einer Cartridge.

HEINRICH LENHARDT

E3-VORSCHAU

MARIO KART DS

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1 – 8
Termin	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Auch ohne gewaltige Neuerungen eine absolute Spaß-Bombe mit der **Extraportion Mehrspieler-Motivation.**"

FAHRGEMEINSCHAFT Der Touchscreen unten zeigt neben einer Streckenkarte auch, welche Extras die Mitspieler bei sich haben.

Advance Wars Dual Strike

Die geniale Strategieserie feiert ihr Debüt auf dem DS.

LUFTANGRIFF Beide Commanding Officers setzen alles ein, was ihre Kriegsmaschinerie hergibt.

MULTI-TASKING Neuerdings ist das Befehligen zwei unabhängiger Einheiten auf beiden Screens möglich.

Nach den überwältigenden Erfolgen der ersten beiden Teile des rundenbasierten Strategiespiels *Advance Wars* für den GBA war es nur eine Frage der Zeit, bis Nintendo den Fans der Serie eine Fassung für den Nintendo DS bescheren würde.

WIEDERSEHEN ALTER BEKANNTER

Nachdem die Black-Hole-Armee besiegt zu sein scheint, übernimmt dort ein neuer Befehlshaber das Ruder und versucht, mithilfe neuer Schergen die alliierten Armeen von Orange Star, Blue Moon, Yellow Komet und Green Earth zu überrollen. Nun ist es an euch, die böse Bedrohung abzuwehren und Black Hole endgültig zu unterwerfen, damit endlich wieder Friede in Wars World einkehrt.

DARSTELLUNG Bei Kämpfen werden die Einheiten in 2D-Optik gezeigt.

LUFTANGRIFF Der Flugzeugträger ist scheinbar eine echt harte Nuss.

KRIEGS-DOPPEL Manchmal hat der Spieler zwei COs unter der Fuchtel.

GESCHICHTE Auch Dual Strike folgt einer Hintergrundgeschichte.

ZAHLREICHE NEUE FEATURES

Während vom Spielprinzip her alles weitgehend beim Alten bleibt und ihr im Wechsel mit dem Gegner die Einheiten über das in Quadrate aufgeteilte Spielfeld bewegt, lässt Nintendo den zweiten Bildschirm des DS nicht ungenutzt: Darauf könnt ihr in klassischen, aus den Vorgängern bekannten *Advance Wars*-Schlachten die Werte und Eigenschaften eurer Einheiten und Kriegsgeräte erkennen. Bei DS-Kämpfen zieht ihr parallel auf zwei Schlachtfeldern in den Krieg. Beispielsweise tragt ihr eure Schlachten am Boden auf dem Touchscreen und die in der Luft (oder ebenfalls auf festem Boden) auf dem oberen Bildschirm aus. Falls ihr Hilfe in einem der beiden Gefechte benötigt, schickt ihr einfach ein paar Einheiten vom anderen Kriegsschauplatz zur Verstärkung. Zum originalen Campaign-Modus kommt der Combat-Modus hinzu, in dem ihr euch in Echtzeit mit nur einer einzigen Einheit vorankämpft. Im Multiplayer-Modus können sich bis zu vier DS-Besitzer bekriegen; in der Combat-Variante des Mehrspieler-Parts werden es sogar acht menschliche Kriegsherren sein.

ALLES EINE FRAGE DER BEFEHLE

Zu sämtlichen COs (Commanding Officers) der Vorgängerversionen gesellen sich neun Neuzugänge mit neuen Spezialattacken. Diese besonderen Angriffe, über die jeder CO verfügt, können jetzt auch kombiniert werden. Zudem tretet ihr in manchen Kämpfen mit zwei COs an und wechselt sie je nach Bedarf, um ihre Stärken perfekt auszunutzen. Je mehr Gefechte ein CO gewinnt, desto mehr Kampferfahrung erhält er. Dies äußert sich darin, dass der CO neue Kampftechniken erlernt oder seine Einheiten stärker werden. Die aus den Vorgängern bekannte Kriegsmaschinerie wird durch neue Einheiten wie Flugzeugträger, Stealth-Jets, Raketenabschussbasen und extrem starke Mega-Panzer erweitert. Gesteuert werden die Einheiten entweder mit dem Steuerkreuz oder mit dem Stylus, der unter anderem das Entwerfen neuer Karten mit dem Editor sehr erleichtert.

Grafisch beeindruckt die DS-Version genauso wenig wie die beiden GBA-Fassungen – der Comic-Stil verleiht dem Spiel trotzdem einen gewissen Charme. Strategie-Freunde müssen sich noch eine Weile gedulden: Im Juni erscheint vorerst die japanische Fassung, während deutsche Spieler bis zum Herbst warten müssen.

THOMAS EDER

E3-VORSCHAU

ADVANCE WARS

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Internet:	www.nintendo.com
Spieler	1-8
Termin	Herbst

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Hervorragendes Strategiespiel mit zahlreichen Innovationen, das die Möglichkeiten des DS ideal nutzt."

INFO GAMECUBE-VERSION

Battalion Wars

Der geniale Mix aus Strategie und Action wagt auf dem GameCube den Sprung in die dritte Dimension.

In der GameCube-Fassung, die mittlerweile nicht mehr *Advance Wars Under Fire*, sondern *Battalion Wars* heißt, kommandiert ihr eure Einheiten in Echtzeit durch die in 3D dargestellten Kriegsschauplätze. Während ihr in den anderen Teilen der Serie ausschließlich strategisch vorgehen konntet, erwartet euch im GameCube-Ableger darüber hinaus viel Action. Schickt eure Kameraden über die Schlachtfelder, erteilt ihnen die verschiedensten Befehle und erfüllt so die 20 Missionen, die in zahlreiche Aufgaben unterteilt sind. Dafür stehen euch eine Vielzahl an Waffen und steuerbare Fahrzeuge wie zum Beispiel Jeeps, Panzer, Helikopter und Jets zur Verfügung. All diese Veränderungen sind in eine komplett neue Story mit neuen Kriegsparteien und Schauplätzen verpackt. Der Comic-Stil der Grafik wird auch bei der Heimversion beibehalten. Im frühen Herbst wird der Titel in den USA erscheinen – hoffentlich dauert es dann nicht zu lange, bis er den Sprung über den großen Teich schafft.

INCOMING!! Haben diese Einheiten gegen den Panzer eine Chance?

EINFACH Das Befehlssystem soll sehr einfach ausfallen.

Metroid Prime Hunters

Im Mehrspieler-Modus **bereits ein Kracher!**

Anhand der *Metroid Prime Hunters: First Hunt*-Demo konnte man sich bereits von den Qualitäten der Grafik und der tadellosen Steuerung des Ego-Shooters überzeugen (siehe N-ZONE 13/04). Auf der diesjährigen E3 haben wir den Entwicklern neue Informationen zum Einzelspieler-Modus und zur Story, die zwischen *Metroid Prime 1* und 2 angesiedelt ist, entlockt.

RUF AUS DEM ALL

Einst herrschten die Alimbics, ein mächtiges Kriegervolk, über ein riesiges Gebiet, das als Alimbic Cluster bekannt ist. Eines Tages verschwanden sie ganz einfach, hinterließen aber zahlreiche Artefakte. Hunderte von Jahren später geistert eine telepathische Botschaft durchs All: „Das Geheimnis unbegrenzter Macht liegt in dem Alimbic Cluster verborgen." Diese Verheißung lockt nun einige der gefürchtetsten Kopfgeldjäger an, von denen jeder durch unterschiedliche Ziele und Absichten motiviert ist. Die galaktische Föderation beauftragt Samus Aran, das Geheimnis um den Alimbic Cluster zu lüften und zu verhindern, dass diese Macht in die falschen Hände gerät.

DIE KOLLEGEN SIND DA

Sechs neue Kopfgeldjäger wurden eigens für das Spiel konzipiert. Gegen sie muss man im Einzelspieler-Modus antreten, in Mehrspieler-Partien darf man sie dann auch selbst steuern. Bislang sind nur drei der Charaktere bekannt: Noxus, ein Krieger des stolzen Volkes der Vhozon, ist unerbittlich in seinem Glauben an die allgemeine Rechtschaffenheit und will die Geheimnisse des Alimbic Clusters beschützen. Anders als Samus kann er sich

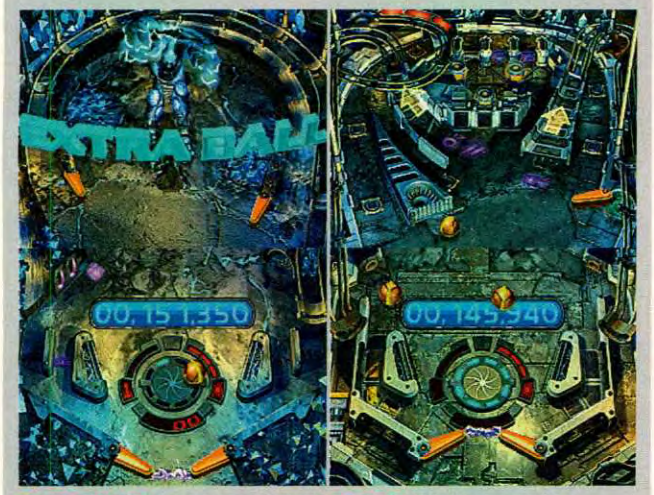
ORDENTLICH Die Charaktere lassen sich im Kampfgetümmel allesamt gut unterscheiden.

MEHRSPIELER-ACTION Kanden stürzt sich auf Spire und wir mischen uns kräftig ein.

SEHR HÜBSCH Sämtliche Waffen werden durch hübsche Lichteffekte in Szene gesetzt.

Metroid Prime Pinball

Nachdem Fuse Games mit *Mario Pinball Land* erfolgreich einen Nintendo-Klassiker in ein Flipper-Spiel verwandelt hat, kam Entwickler NST die Idee, auch die *Metroid*-Reihe als Arcade-Titel umzusetzen. Das typische *Pinball*-Spielprinzip soll durch einige von Samus' Fähigkeiten und Bosskämpfe aufgepeppt werden. Der Touchscreen des DS wird für den „Tilt" verwendet.



FLIPPERSPASS Auch beim Pinball-Ausflug gibt es harte Bossgegner. **TYPISCH** Die Tische sind im bekannten Grafikstil gestaltet.

nicht in eine Kugel, sondern in einen Kreisel verwandeln und mit Klingen wirbelnd durch die Gegnerreihen rasen. Der steinerne Hüne Spire will mit der Macht des Alimbic Clusters nach Spuren seines verschollenen Volkes suchen. Er rollt sich zu einer mit Stacheln übersäten Kugel zusammen und kann in dieser Form zwei Gesteinsbrocken um sich kreisen lassen. Der dritte der bislang bekannten Neuzugänge ist Kanden, ein gewissenloses, fehlgeschlagenes Experiment, das einfach nur mehr Macht anstrebt. Er kann sich in eine Art Raupe verwandeln und so geschickt über den Untergrund huschen.

Vom Einzelspieler-Modus gab es bislang noch nichts zu sehen, doch die Entwickler versprechen, *Metroid*-Fans auch in diesem Punkt nicht zu enttäuschen. So ist geplant, dass man mit Samus' Schiff zu verschiedenen Orten reisen kann, wo man sich auf die Suche nach den Artefakten machen muss. Erschwert wird das Vorhaben durch die anderen Kopfgeldjäger, die ebenfalls scharf auf die Reliquien sind. Mal werdet ihr die Konkurrenten jagen müssen – und mal werdet ihr selbst gejagt. Bislang ist jedoch nicht zu erwarten, dass das Spiel klassisches „*Metroid*-Gameplay" aufweisen wird, sondern es gleicht vielmehr einem schnellen Ego-Shooter.

Die Mehrspieler-Partien mit bis zu vier Spielern gleichzeitig machen nach wie vor einen sehr guten Eindruck. Abgesehen davon, dass man auf dem unteren Bildschirm statt der Übersichtskarte nun ein Radar angezeigt bekommt und die Menüs optisch den unterschiedlichen Charakteren angepasst wurden, hat sich in Bezug auf Grafik und Steuerung seit *First Hunt* nicht viel getan was in diesem Zusammenhang durchaus positiv ist.

FELIX SCHÜTZ

E3-VORSCHAU

METROID PRIME H.

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	metroidhunters.com
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Im Mehrspieler-Modus ein Knaller – hoffentlich werden Solospieler dabei nicht enttäuscht."

IM VISIER Wenn Noxus hier nicht schnellstens reagiert, kriegt er eine verheerende Breitseite von uns verpasst.

ERWISCHT Die Alien-Ausgeburt Kanden ist direkt vor unseren Power Beam gelaufen. Das verschafft uns einen entscheidenden Vorteil.

New Super Mario Bros.

Back to the roots – Mario hüpft jetzt wieder in 2D?

Zweidimensionale Jump & Runs sind out? Wir sollten nicht zu vorschnell urteilen, denn was Nintendo auf der E3 für den DS ankündigt, verwundert und überrascht zugleich. Mehr als zehn Jahre nach dem letzten zweidimensionalen Plattform-Abenteuer des dicken Klempners kommt jetzt *New Super Mario Bros.* in altbekannter Tradition daher. Hierbei handelt es sich allerdings nicht um ein Remake des ersten Teils, sondern um eine komplette Neuentwicklung. Als Mario hüpft und springt ihr durch kunterbunte und wunderschön animierte Landschaften wie zum Beispiel Wüstenregionen, grüne Felder und Burgen. Wenn man Mario kennt, verwundert es kaum, dass er auch luftige Höhen erforscht oder im Meer nach Schätzen taucht. Mario wächst zudem durch eingesammelte Extras auf Riesengröße heran, zerschlägt Blöcke, besiegt Gegner mit der aus *Super Mario 64* bekannten Stampfattacke oder hüpft mit Wandsprüngen Steilwände hinauf. Nintendo verspricht ein klassisches 2D-Gameplay mit einzigartigen grafischen 3D-Elementen. So besteht Mario wie auf dem N64 aus Polygonen und die Entwickler experimentieren mit der Kamera, die in den Bildschirm hinein- und herauszoomt. Der Touchscreen wird bis jetzt leider nur bedingt genutzt: Per Stylus könnt ihr die im Spiel gesammelten Extras aktivieren.

INTERESSANTER ZWEISPIELER-MODUS

Nintendo spendiert dem vielversprechenden Jump & Run einen lustigen Mehrspieler-Modus. Dort treten Mario und Luigi in einem Rennen gegeneinander an und rempeln sich gegenseitig an, ähnlich dem Rennspiel *Mario Kart*, oder lassen durch goldene Blitze den Gegner schrumpfen. Blaue Blöcke befördern bei Berührung euren Gegner direkt an eure Seite. Gemein, wenn dieser weit in Führung liegt. Zum aktuellen Zeitpunkt sieht *New Super Mario Bros.* schon klasse aus. Wir sind gespannt, welche schrägen Ideen Nintendo noch einbaut und freuen uns schon riesig auf ein neues altes Jump&Run-Erlebnis.

SASCHA DOWIDAT

E3-VORSCHAU

NEW SUPER MARIO BROS.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler:	1-2
Termin:	2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„New Super Mario Bros. **mischt 2D-Gameplay mit 3D-Grafik** und garniert dieses mit tollem Mehrspieler-Modus."

GIGANTISCH Mario walzt als Riese alle Gegner in Grund und Boden.

KLASSE Die stimmungsvolle Grafik sieht sehr gut aus.

BEKANNTE Auch Koopas und Goombas machen euch wieder das Leben schwer.

DREHWURM In der Wüste solltet ihr auch auf Sandstürme achten.

HUCH Wer hat denn da den Bildschirm umgedreht?

Mario & Luigi 2

Ohne die Jugend geht nichts mehr!

Das müssen selbst die beiden Klempner-Brüder feststellen.

Nach dem großen Erfolg von *Mario & Luigi: Superstar Saga* für den GBA (SP) war schon lange mit einem Nachfolgetitel zu rechnen. In L.A. wurde er vorgestellt. Bereits Ende des Jahres sollen die italienischen Sanitärgesellen mit der Neigung für blonde Prinzessinnen den DS unsicher machen. Wer sich bereits beim Spielen des GBA-Abenteuers die Lachtränen nicht verkneifen konnte, darf sich auf die DS-Version freuen: Das kommende Rollenspiel wird noch durchgeknallter.

JETZT ZU VIERT

Obwohl über die eigentliche Geschichte noch nicht viel bekannt ist, ließ Nintendo verlauten, welches Schicksal die beiden italienischen Einwanderer zu Beginn trifft. Als wieder einmal die Prinzessin abhanden kommt, müssen Mario und Luigi diesmal in die Vergangenheit reisen, um das Blaublut aufzuspüren. Dort treffen sie zufälligerweise jeweils auf ihr Baby-Alter-Ego und bilden mit ihnen ein schlagkräftiges Team. Das ist auch bitter nötig, denn die Rätsel sind verzwickt und ohne die Hilfe der beiden Minis nicht zu lösen. Die Steuerung ist entsprechend angepasst: Mit jedem der A-, B-, X- und Y-Knöpfe steuert ihr einen der vier Charaktere und habt somit jederzeit Kontrolle über eure Racker. Da die vier häufig paarweise durch das Abenteuer ziehen, seht ihr in diesen Situationen oben beispielsweise Baby-Mario und Baby-Luigi und unten die beiden erwachsenen Zeitreisenden. Bei anderen Gelegenheiten wird der obere Bildschirm als Karte oder Menübildschirm verwendet. Auch wenn die Grafik kaum besser als auf dem GBA aussieht, dürfen wir uns alle auf einen RPG-Hammer freuen, der seinen Vorgänger dank der Möglichkeiten des DS in den Schatten stellen könnte.

ALEXANDER FUNKE

E3-VORSCHAU

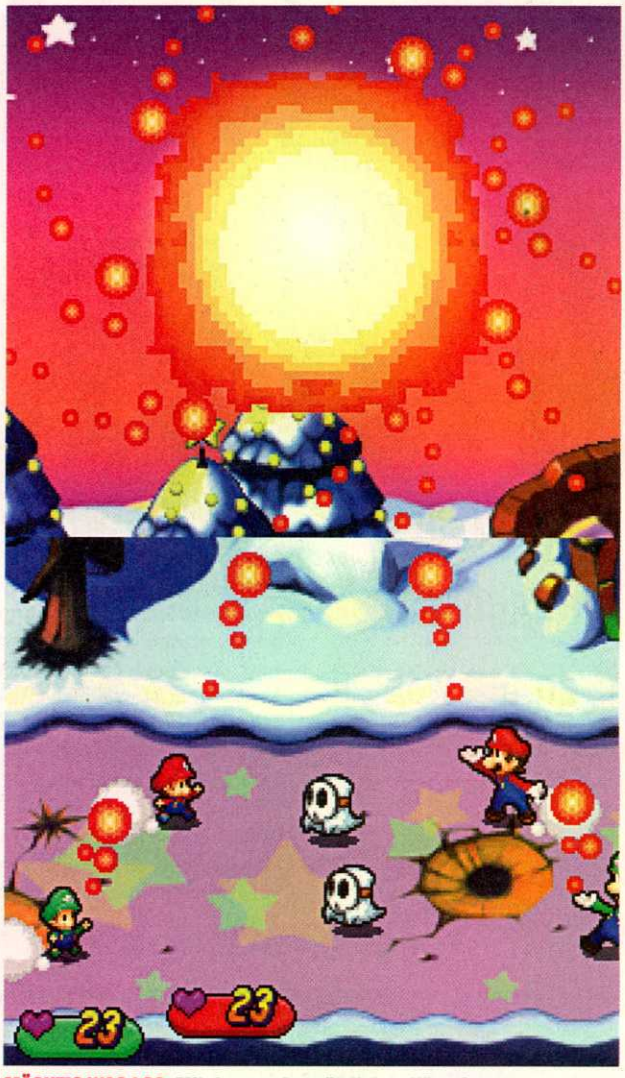
MARIO & LUIGI 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Alphadream
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Abgedrehte Rollenspiel-Fortsetzung mit ganz viel Spielwitz im knallbunten Mario-Universum."



MÄCHTIG WAS LOS Mit den zwei zusätzlichen Kämpfern ist richtig was los auf den Bildschirmen.

GETEILTES LEID Die Brüder eilen zu ihren Miniversionen.

KOMBIRÄTSEL Viele Rätsel lassen sich nur zu viert lösen.

HILFREICH Hier wird der obere Schirm als Karte genutzt.

CHARMANT Die Gegner versprühen den typischen Nintendo-Witz.

Alle GBA-Hits der E3

Von neuen Pokémon, Marios Tennistraining, Retrotiteln und vielversprechenden Adventures.

Wer glaubt, der Game Boy Advance wird neben dem coolen DS nur noch stiefmütterlich behandelt, der irrt. Mit *Mario Tennis*, *Pokémon Emerald* und *Donkey Kong Country 3* stellt Nintendo gleich drei Hochkaräter vor. Aber auch die Dritthersteller lassen sich nicht lumpen. Retrofans kommen in den Genuss zahlreicher alter Klassiker wie *Metal Slug*, *Gunstar Super Heroes* oder kleiner Compilations in denen *Klax*, *Rampart* oder *Gauntlet* gespielt werden darf. Mit *Riviera: Promised Lands* hat Bandai ein interessantes Adventure und einen kleinen Überraschungshit in petto. Schaut selbst, was für Nintendos Kleinsten in nächster Zeit noch alles erscheinen wird.

TOP 10-TITEL DER MESSE

1 Mario Tennis Advance

Geniale Tennssimulation mit gelungenem RPG-Einschlag, schöner Optik und rasantem Gameplay.

Hersteller: Nintendo
Termin: Dezember

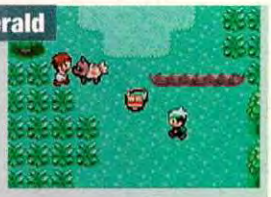
2 Fire Emblem: The Sacred Stones

Die grandiosen rundenbasierten Strategiekämpfe diesmal im Magvel-Universum.

Hersteller: Nintendo
Termin: November

3 Pokémon Emerald

Die Spezial-Edition zu den Versionen *Feuerrot* und *Blattgrün* mit vielen seltenen Pokémon.



Hersteller: Nintendo
Termin: Oktober

4 Donkey Kong Country 3

Der Klassiker unter den Jump & Runs aus Super-Nintendo-Zeiten jetzt als tragbares Remake.

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005

5 Harvest Moon: More Friends of ...

Schlüpft diesmal in die Rolle einer jungen Lady und errichtet eine florierende Farm.

Hersteller: Natsume
Termin: 2005

6 Sigma Star Saga

Sechs verschiedene Planeten erkundet ihr in diesem exklusiven GBA-Rollenspiel.

Hersteller: Namco
Termin: 2005

7 Dynasty Warriors Advance

Die Beat-'em-Up-Serie jetzt auch in 2D für unterwegs.

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005

8 Gunstar Super Heroes

Alle Retro-Fans erwartet ein geniales Jump & Shoot.

Hersteller: Sega
Termin: 2005

9 Riviera: Promised Land

Interessantes Adventure mit wundervoller Grafikpracht.

Hersteller: Bandai
Termin: 2005

10 Metal Slug

Der erste Teil der genialen Action-Serie für den GBA.

Hersteller: SNK Playmore
Termin: 2005

INFO E3-VORSCHAU

Liste aller gezeigten GBA-Spiele und Einschätzung

Aggravation/Sorry/Scrabble Jr	★★
Asteroids/Pong/Yar's Revenge	★★
Atomic Betty	★★★
Batman Begins	★★★★
Big Mutha Truckers	★★★
Bratz	★★
Breakout/Centipede/Warlords	★★
Charlie and the Chocolate Factory	★★★
Chess/Checkers/Backgammon	★★
Chicken Shoot	★★★
Chicken Shoot 2	★★★
Danny Phantom	★★★
Disney's Chicken Little	★★★★
Disney's Cinderella: Magical Dreams	★★★★
Disney's Herbie: Fully Loaded	★★★
Disney's Kim Possible 3: Team Possible	★★★
Disney's Lizzie McGuire 3: Homecoming Havoc	★★★
Disney's That's So Raven 2: Supernatural Style	★★★
Disney's The Proud Family	★★★
DK: King of Swing	* 81%
Donkey Kong Country 3	★★★★★
Dynasty Warriors Advance	★★★★★
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures	★★★
Fairly Oddparents: Clash with the Anti-World	★★★
Fantastic Four	★★★★
Fire Emblem: The Sacred S.	★★★★★
Ford Racing 3	★★★★
Fuzz and Rocket	★★★
Gauntlet/Rampart	★★★
Gumby vs. the Astrobots	★★★
Gunstar Super Heroes	★★★★★
Harry Potter und der Feuerkelch	★★★★
Harvest Moon: More Friends of Mineral Town	★★★★★
Herbie: Fully Loaded	★★★
HUGO Bukkazoom!	★★★
It's Mr. Pants	* 80%
Juka and the Monophonic Menace	★★★★
King Kong	★★★★
Kirby & the Amazing Mirror	* 83%
Klax/Marble Madness	★★★★
Lizzie McGuire 3: Homecoming Havoc	★★
Madden NFL 06	★★★★
Mario Tennis Advance	★★★★★
MegaMan Battle Network 5: Team Colonel	*76%
MegaMan Battle Network 5: Team ProtoMan	*76%
MegaMan Zero 4	★★★★
Metal Slug	★★★★★
Millipede/Super Breakout/ Lunar Lander	★★
Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection	★★★
Need for Speed: Most Wanted	★★★
Nicktoons Unite!	★★★
One Piece: Grand Battle	★★★★
Pac-Man World 2	★★★
Paperboy/Rampage	★★★
Pokémon Emerald	★★★★★
Power Rangers (2005)	★★★
Prince of Persia 3	★★★★
Rebelstar: Tactical Command	★★★★
Risk/Battleship/Clue	★★★
Riviera: The Promised Land	★★★★★
Scooby-Doo! Unmasked	★★★
Screw Breaker	★★★
Scurge: Hive	★★★★
Shaman King: Master of Spirits 2	★★★★
Shrek Super Slam	★★★★
Sigma Star Saga	★★★★★
Snood 2: On Vacation	★★★
SpongeBob SquarePants: Licht, Kamera, Schwamm ab	★★★
Spy Hunter/Super Sprint	★★
Tak: The Great Juju Challenge	★★★★
That's So Raven 2: Supernatural Style	★★★
The Berenstain Bears and the Spooky Old Tree	★★★
The Bible Game	★★★★
The Chronicles of Narnia: ...	★★★★
The Incredibles: Rise of the Underminer	★★★★
The Proud Family	★★★
The Sims 2	★★★★
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King	★★★
Top Spin 2	★★★★
Trouble/Connect Four/Perfection	★★★
Ty the Tasmanian Tiger 3	★★★★
Ultimate Arcade Games	★★★
Wario Ware Twisted!	*82%
Winx Club	★★★
World Poker Tour 2K6	★★★
Yoshi's Universal Gravitation	* 81%
Zathura	★★★
Zooo	★★★★

* Bereits in der N-ZONE getestet

★ Au Backe, was is'n das? ★★ Hier muss sich noch einiges tun! ★★★ Bisher recht ordentlich ★★★★ Sehr gut, ein Hitkandidat ★★★★★ **Super! Ein Spitzenspiel**

TODESSTOSS Nach dem harten Kampf löst sich der Gegner in Luft auf.

MÄCHTIG Die Unterstützung dieser großen Tiere ist sehr willkommen.

Fire Emblem The Sacred Stones

In diesem Strategie-Rollenspiel der Advance-Wars-Macher gibt es ordentlich was **auf den Ritterhelm.**

Im Land der aufgehenden Sonne zählt die Fantasy-RPG-Reihe *Fire Emblem* neben *Mario*, *Zelda* und *Metroid* zu den wichtigsten Serien von Nintendo. Leider hat es erst ein Teil nach Europa geschafft, doch der Erfolg bei Fachpresse und Publikum zwingt Nintendo förmlich dazu, den letztes Jahr in Japan erschienenen Teil *The Sacred Stones* ebenfalls in den Westen zu bringen. Auf der E3 wurde der Titel in einer bereits fertig gestellten englischen Fassung vorgestellt.

ÄNDERUNGEN IM DETAIL

Die Entwickler von Intelligent Systems vertrauen auch beim kommenden *Fire Emblem* in erster Linie auf das Erfolgsrezept des Vorgängers: gehaltvolle taktische Kämpfe, interessante Charaktere, ein RPG-ähnliches Auflevel-System und ein atmosphärisches Fantasy-Gewand. Die sinnvollen Änderungen im Vergleich zum Vorgänger stecken eher im Detail. Die Regeln wurden kaum geändert, weshalb Profis keine lange Eingewöhnungszeit benötigen werden. In *The Sacred Stones* steht besonders die Entwicklung der Kämpfer im Vordergrund. Um die Truppe noch stärker auf den eigenen Spielstil anpassen zu können, müssen die Kämpfer schnell aufgelevelt werden. Zu diesem Zweck wurden kleine Quests und eine Menge Monster-Battles eingebaut. Doch Vorsicht: Wer nicht aufpasst und einen Krieger im Kampf verliert, muss den Rest des Spiels ohne ihn auskommen. Wer dagegen seine Männer zusammenhält, hat die Möglichkeit, ihnen später eine bestimmte Klasse zuzuweisen. So wird der Soldat bald zu einem mächtigen Paladin oder einem bärenstarken Ritter. Wer clever agiert, kann so eine mächtige Armee aufbauen. Bei den Monstern, mit denen ihr als Oberbefehlshaber konfrontiert werdet, ist das auch bitter nötig. Dank des riesigen Umfangs und der gewohnt guten Präsentation können sich Fantasy-Strategen und Fans des ersten Teils auf spannende Kämpfe freuen. Zudem ist es überaus erfreulich, dass GBA-Besitzer schon im November loslegen können.

ALEXANDER FUNKE

SIMPEL Die grafische Gestaltung der Oberwelt ist im Vergleich zu der Optik der Kämpfe zweckmäßig.

HEISSES GEFECHT Die Kämpfer und ihre Monster gehen mit ihren Gegner nicht gerade zimperlich um.

E3-VORSCHAU

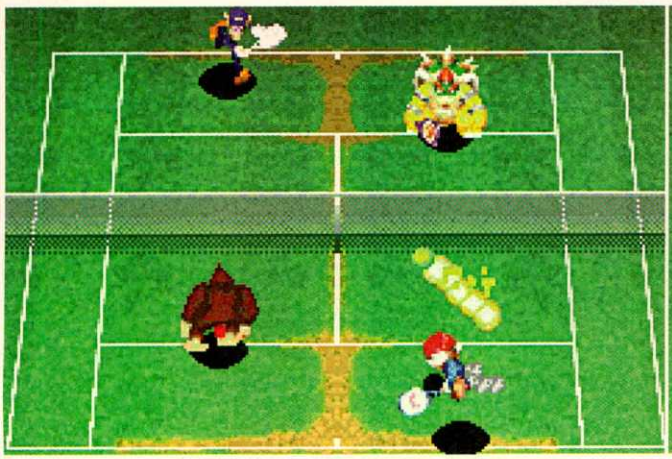
FIRE EMBLEM

Genre:	Strategie-RPG
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	November

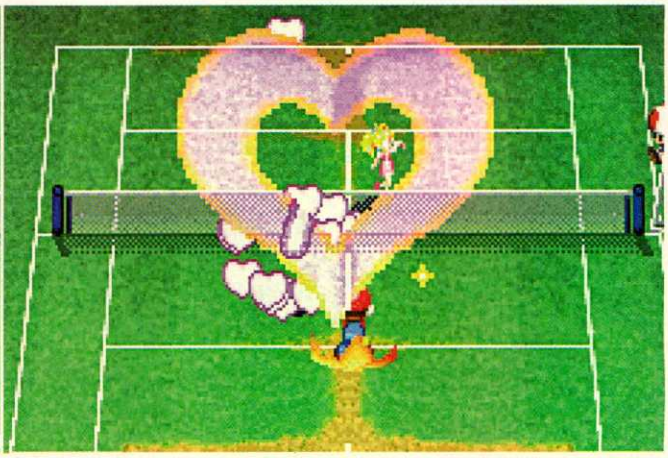
EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Sinnvolle **Verbesserungen im Detail** machen dieses Spiel zu einem potenziellen Hit."



PACKEND Zu viert geht auf dem Platz richtig die Post ab.



HERZCHEN Die Powerschläge der Prinzessin sehen lustig aus.

Mario Tennis Advance

Boom Boom Mario schmettert endlich wieder unterwegs.

Außer in *Mario Kart Super Circuit* und *Mario Golf: Toadstool Tour* ist Mario auf dem GBA ziemlich unsportlich. Um dem dicken Italiener vielleicht zu einer Freibadfigur zu verhelfen, sind jetzt jedoch die Sportspiel-Experten von Camelot Software Planning zur Stelle. *Mario Tennis Advance* greift dabei das schon auf dem Game Boy Color bewährte Spielprinzip auf und bietet nicht nur ein ebenso einfaches wie geniales Tennisspiel, sondern auch eine gehörige Portion Rollenspiel-Elemente. Im Story-Modus startet ihr in der Royal Tennis Academy und trainiert am besten erst mal ein paar Runden, um mit den so verdienten Experience-Points eure spielerischen Fähigkeiten zu verbessern. Im Laufe der Zeit schaltet ihr durch eure Siege immer mehr Charaktere frei. Neben Mario stehen euch beispielsweise auch die Prinzessin, Waluigi oder Donkey Kong zur Verfügung, die jeweils mit eigenen Power-up-Schlägen auftrumpfen. Optisch wirkt Nintendos jüngster Sportspielstreich einfach klasse: Die kleine Filzkugel rauscht in beeindruckendem Tempo über den Platz, während die Powerschläge effektvoll in Szene gesetzt werden.

Tennis macht im Einzel natürlich nur halb so viel Spaß. Schon auf dem GameCube überzeugte Camelot mit einem beeindruckenden Mehrspieler-Erlebnis. Das soll auf dem Game Boy Advance nicht anders werden. So könnt ihr nicht nur gegen einen menschlichen Mitspieler antreten, sondern dürft euch auch mit insgesamt bis zu vier Spielern den Ball um die Ohren hauen. Dank der Unterstützung des Wireless-Adapters habt ihr keine Probleme mit umherliegenden Kabeln und zudem die völlige Bewegungsfreiheit beim Match. Sowohl Einzelspieler als auch Fans gepflegter Mehrspieler-Sessions sollten sich den Titel unbedingt vormerken, denn *Mario Tennis Advance* bietet für jeden Sportspiel-Fan das Richtige.

SASCHA DOWIDAT

E3-VORSCHAU

MARIO TENNIS ADVANCE

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot Software
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Rasantes Tennisspiel** mit interessantem Story-Modus und tollem Mehrspieler-Modus."

PUNKT Mit dem Hammer wird der Ball ins Feld geprügelt.

COOL Camelot integriert einen umfangreichen Story-Modus.

TEAMWORK Auch auf dem Court funkt es zwischen Mario und der Prinzessin.

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	The Legend of Zelda	9
2	7	Geist	3
3	NEU	Prince of Persia 3	1
4	3	Killer 7	6
5	6	Advance Wars: Under Fire	5
6	2	StarCraft Ghost	9
7	NEU	Medal of Honor European Assault	1
8	WE	Batman Begins	2
9	10	Castlevania DS	2
10	9	Nintendo Puzzle Collection	5

Das Prinzen-Abenteuer *Prince of Persia 3* steigt passenderweise auf Platz 3 ein. *Zelda* steht weiter an der Spitze, während *Geist* sich heimlich auf Platz 2 vorgeschoben hat. Wieder mit dabei ist diesen Monat *Batman Begins*.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Advance Wars: Under Fire* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Baten Kaitos* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098* € 0,49*/SMS
Alle Netze!
VF-D2-Anteil € 0,12
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 800 700, € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
1.	Advance Wars: Under Fire	GC
2.	Bomberman DS	DS
3.	Castlevania: Dawn of Sorrow	DS
4.	Fantastic Four	GC
5.	Fire Emblem	GC
6.	Geist	GC
7.	Jump Superstars	DS
8.	Killer 7	GC
9.	Madagaskar	GC
10.	Mario Kart DS	DS
11.	Marvel Nemesis: Rise of the ...	GC
12.	Nintendo Puzzle Collection	GC
13.	Nintendogs	DS
14.	Prince of Persia 3	GC
15.	Shadow the Hedgehoc	GC
16.	Super Princess Peach	DS
17.	The Legend of Zelda: T.P.	GC
18.	The Movies	GC
19.	Rainbow Six Lockdown	GC
20.	WWE: Day of Reckoning 2	GC

LESER-CHARTS (SEITE XX)

Nr.	Titel	System
1.	Baten Kaitos	GC
2.	Call of Duty: Finest Hour	GC
3.	Donkey Kong Jungle Beat	GC
4.	Donkey Konga	GC
5.	Fight Night Round 2	GC
6.	FF: Crystal Chronicles	GC
7.	Mario Golf: Toadstool Tour	GC
8.	Mario Kart: Double Dash	GC
9.	Mario Power Tennis	GC
10.	Metroid Prime	GC
11.	Metroid Prime: Echos	GC
12.	Need for Speed Underground 2	GC
13.	NFL Street 2	GC
14.	Paper Mario: Die Legende ...	GC
15.	Pikmin 2	GC
16.	Pokémon Colosseum	GC
17.	Polarium	DS
18.	Project Rub	DS
19.	Resident Evil Zero	GC
20.	Resident Evil 4	GC
21.	Splinter Cell Chaos Theory	GC
22.	Star Fox Assault	GC
23.	Star Fox Adventures	GC
24.	Super Mario Smash Bros.	GC
25.	Super Mario 64	DS
26.	Tak 2: Der Stab der Träume	GC
27.	Tales of Symphonia	GC
28.	WWE: Day of Reckoning	GC
29.	Wario Ware Touched!	DS
30.	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 6. Juli 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

BATMAN BEGINS

Im neuesten Fledermaus-Abenteuer ergründet ihr die Wurzeln des fliegenden Rächers und verbreitet unter den Schurken im düsteren Gotham City Angst und Schrecken.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action**
Termin: **15.Juni**

BATTALION WARS

Im Unterschied zur GBA-Fassung befehligt ihr eure Truppen auf dem GameCube in Echtzeit und in der Third-Person-Perspektive über ein grafisch spektakuläres 3D-Schlachtfeld.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

BOMBERMAN DS

Bis zu acht Spieler gleichzeitig dürfen sich beim munteren „Bombenwerfen" gegenseitig in die Luft sprengen. Navigiert wird DS-typisch natürlich mit dem eingebauten Touchscreen.

Hersteller: **Hudson Soft**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **30.Juni**

CASTLEVANIA : DAWN OF SORROW

Eine geniale Mischung aus konventionellem Gameplay und speziellen DS-Features. So sollt ihr per Stylus spezielle Zeichen malen und dadurch besondere Attacken auslösen können. Abgefahren!

Hersteller: **Konami**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

FANTASTIC FOUR

Pünktlich zum im Sommer erscheinenden Kinofilm schlüpft ihr am besten zusammen mit einem Freund in die Rollen von The Human Torch, Mr. Fantasti, The Invisible Girl und Ben Grimm.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Action**
Termin: **15. Juli**

FIRE EMBLEM

Rundenbasiertes und effektvolles Strategiespiel mit langjähriger Tradition, das zum ersten Mal jetzt auch auf dem GameCube und natürlich im 3D-Gewand begeistern kann!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **RPG-Strategie**
Termin: **November**

GEIST

Was anfänglich wie ein Ego-Shooter wirkt, entpuppt sich nach wenigen Minuten als raffiniertes Körpertauschspiel, bei dem ihr in Gegenstände, Tiere und Menschen schlüpft.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Oktober**

JUMP SUPERSTARS

In Zusammenarbeit mit der japanischen Zeitschrift *Jump* bringt Nintendo diesen Prügelspaß auf den DS. Haut euch als Son-Goku, Monkey D. Ruffy oder Naruto ordentlich auf die Nase.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2005**

KILLER 7

Einer der skurrilsten Titel des Jahres: Die opulente, schockierende Optik und das interessante und abgefahrene Gameplay machen *Killer 7* zum spielbar gewordenen Albtraum.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **27. Juni**

MADAGASCAR

Passend zum Kinofilm, in dem sich das vorlaute Zebra Marty nichts sehnlicher wünscht, als aus dem New Yorker Zoo auszubrechen, liefert Activision die tierische GameCube-Umsetzung.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Juni**

MARIO KART DS

Der bester Fun-Racer aller Zeiten saust mit Höchstgeschwindigkeit auf den DS zu. Wir sind gespannt, wie der Touchscreen bei Marios neuester Raserei eingesetzt wird.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **November**

MARIO PARTY ADVANCE

Auch unterwegs dürft ihr jetzt eine zünftige Party veranstalten. Der Fokus liegt allerdings ganz klar auf einem abwechslungsreichen Einzelspieler-Modus mit abgefahrenen Aufgaben.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **10. Juni**

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Mit *Rise of the Imperfects* landet eine Superhelden-Versoftung auf dem GameCube. EA bringt zahlreiche Charaktere aus dem Marvel-Universum zusammen, die sich gegenseitig mit ihren Superkräften messen. Optisch schon sehr vielversprechend!

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **Oktober**

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Erstmals wird es in der *Medal of Honor*-Serie ein offenes Schlachtfeld geben. Schauplatz sind eher unbekannte Szenarien des Zweiten Weltkriegs im Jahr 1942.

Hersteller: **EA**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **16. Juni**

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

Es ist immer noch still um Nintendos kleine Puzzlespiel-Sammlung. Fans kleiner Kopfnüsse warten schon sehnlichst auf Dr. Mario, Yoshi's Cookie und Panel de Pong.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

NINTENDOGS

Wer Angst hat, dass ihm echte Hunde ins Wohnzimmer pinkeln, sollte auf dem DS den kleinen, drolligen Vierbeinern zahlreiche Tricks beibringen und virtuell Gassi gehen.

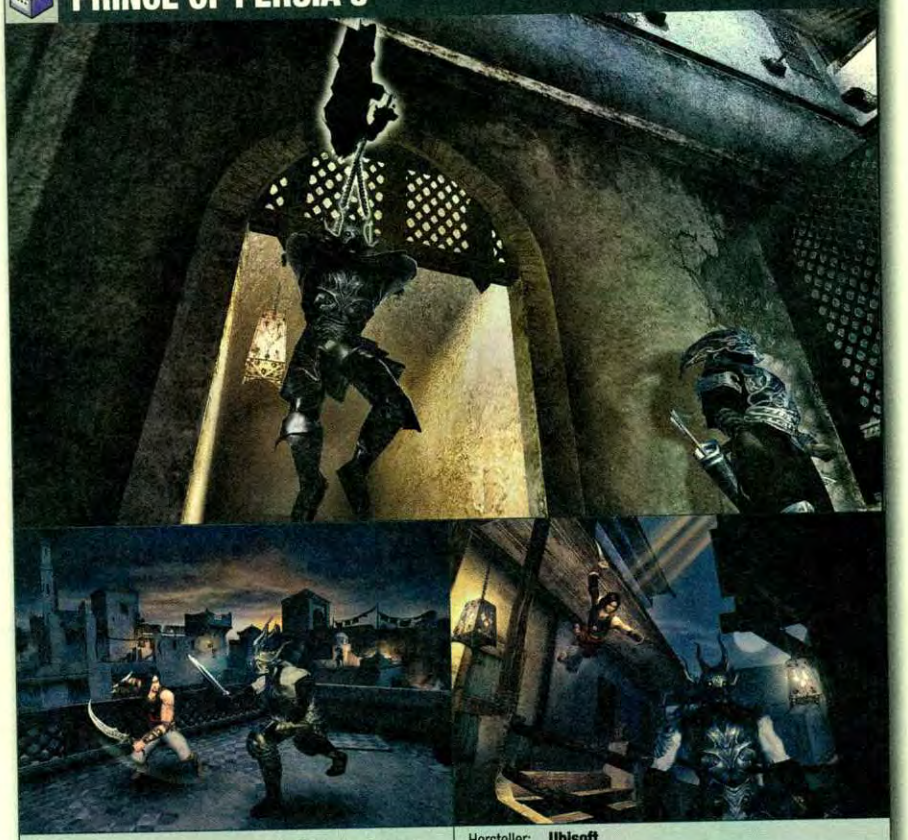
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Simulation**
Termin: **2005**

SHADOW THE HEDGEHOC

Im neuesten Teil des Igelabenteuers geht es nicht um den blauen Sonic, sondern um sein düsteres Gegenstück, den mysteriösen Shadow. Was es wohl damit auf sich hat?

Hersteller: **Sega**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **4. Quartal**

PRINCE OF PERSIA 3



Durch die Manipulation mit dem Sand der Zeit hat er eine neue Realität geschaffen und sein eigener Vater versucht ihn zu töten. Das Free-Form-Fighting-System wurde beibehalten und es gibt über 30 Combos und verschiedene Spezialattacken.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **4. Quartal**

STARCRAFT GHOST

Totgesagte leben länger! Auf der E3 gab es eine spielbare Demo und neue Details zum Action-Adventure. Mehr dazu erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

SUPER PRINCESS PEACH

Nach zahlreichen Nebenrollen, in denen die kleine Prinzessin meist entführt wurde, wird sie jetzt erstmals zur Hauptdarstellerin und bekommt ihr eigenes Jump & Run.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2005**

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT P.

Link kämpft in seinem neuesten Abenteuer wieder in realer 3D-Grafik. Optisch und spielerisch sicher der interessanteste Titel in diesem Jahr, auf den alle sehnsüchtig warten.

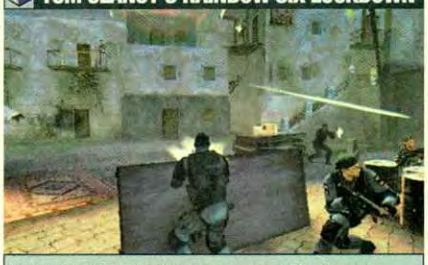
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **November**

THE MOVIES

Ihr glaubt, mit Leichtigkeit Kinohits produzieren zu können. Dann habt ihr bald in *The Movies* als Boss eines Filmstudios Gelegenheit, dies tatkräftig unter Beweis zu stellen.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Simulation**
Termin: **2005**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN



Die Eliteeinheit sieht sich einer ganz neuen Herausforderung gegenüber: Zum ersten Mal wird die Truppe attackiert und muss sich selbst gegen die Angreifer verteidigen.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **September**

WWE: DAY OF RECKONING 2

Ein verbessertes, durchdachtes Kampfsystem, das weniger auf Glück ausgelegt ist, und die grandiose optische Präsentation könnten den Titel zum neuen Wrestling-König machen.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Wrestling**
Termin: **3. Quartal**

INFO-CENTER

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Dragonball Z: Budokai 2

Genre: Beat 'em Up
Wertung: 75%

Stylischer Anime-Prügler, der besonders Fans der Serie erfreuen wird.

Baten Kaitos

Genre: Rollenspiel
Wertung: 86%

Märchenhaftes Rollenspiel mit interessantem Kartenkampfsystem und toller Grafik.

NINTENDO DS

Pac Pixs

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 80%

Abgefahrener *Pac-Man*-Titel im Retro-Look, bei dem ihr den Held selbst zeichnet.

Yoshi's Touch & Go

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 77%

Innovativer Geschicklichkeitstest mit Mario und Yoshi, aber kleinen Schwächen.

GAME BOY ADVANCE

Kingdom Hearts: Chain of Memories

Genre: Action-Rollenspiel
Wertung: 85%

In diesem traumhaften Action-Rollenspiel-Mix trifft Disney auf Square.

Star Wars Episode III: Die Rache ...

Genre: Action
Wertung: 61%

Mäßige *Star Wars*-Filmumsetzung, die leider zu wenig Abwechslung bietet.

WAS KOMMT WANN?

JUNI GAMECUBE

Animaniacs	30. Juni
Batman Begins	15. Juni
Donkey Konga 2	3. Juni
Killer 7	27. Juni
Madagascar	Juni
Medal of Honor European Assault	16. Juni

JULI

Fantastic Four	15. Juli
Cocoto Fun Fair	Juli

2005

187 Ride or Die	3. Quartal
Battalion Wars	2005
Cocoto – Fishing Master	Oktober
Cocoto – Kart Racer	2. Quartal
Cocoto – Platform Jumper	2. Quartal
Dancing Stage Mario Mix	Oktober
Disney's Chicken Little	Herbst
Fire Emblem	November
Geist	Oktober
Harry Potter und d. Feuerkelch	November
Harvest Moon: Another ...	September
Incredibles 2	November 2005
James Bond 007: Liebesgrüße ...	Winter
Madden NFL 2006	September
Marvel Nemesis: Rise of ...	Oktober
Midway Arcade Treasures	4. Quartal
Need for Speed Most Wanted	November
Nintendo Puzzle Collection	2005
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Pokémon XD: Gale of Darkness	November
Prince of Persia 3	4. Quartal
Shadow the Hedgehog	4. Quartal
SSX On Tour	Winter
StarCraft: Ghost	2005
Spartan: Total Warrior	September
Tiger Woods PGA Tour 2006	September
The Legend of Zelda: T. P.	November
The Sims 2	Herbst
The Movies	2005
True Crime 2	2005
Tom Clancy's Ghost Recon 3	4. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six Lock...	Sept.
Ultimate Spider-Man	September
X-Men Legends 2	Oktober
World Championship Pool	2. Quartal
WWE: Day of Reckoning 2	3. Quartal

JUNI GBA

Barbarian	Juni
Batman Begins	15. Juni
Cocoto Kart Racer	Juni
Dragonball Advanced Adventure	17. Juni
Koala Brothers	Juni
Madagascar	Juni
Mario Party Advance	10. Juni
MegaMan ... 5 Team: Protoman	10. Juni
MegaMan ... 5 Team: Colonel	10. Juni
Robocop	Juni
Wario Ware Twisted!	24. Juni

JULI

Fantastic Four	Juli
Pacman World 2	Juli
Steel Empire	Juli
Herby Fully Loaded	Juli

2005

Advance Guardian Heroes	2. Quartal
Big Mother Truckers	September
Care Bears	September
Cinderella	September
Digitylsh Series	Oktober
Driver 3	September
Fairly Odd Parents Shadow ...	2005
Fire Emblem: The Sacred S.	November
Ford Racing 3	September
Franklin 2	November
Harry Potter und d. Feuerkelch	November
Land before Time	November
Mario Tennis Advance	Dezember
Need for Speed Most Wanted	November
Noddy	Oktober
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Pokémon Emerald	Oktober
Postman Pat	September
Premier Manager 2005/2006	August
Shaman King: Master of Spirits	2005
Snood 2	August
Strawberry Shortcake	November
The Nightmare before ...	Sept./Okt.
The Sims 2	Herbst
Ultimate Spider-Man	September
Witch	September

JUNI NINTENDO DS

Another Code: Doppelte E.	24. Juni
Bomberman DS	30. Juni
GoldenEye: Rogue Agent	Juni
Madagascar	Juni
Ridge Racer DS	3. Juni
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos ...	Juni

JULI

Space Invaders Revolution	Juli

2005

Advance Wars: Dual Strike	30. September
Air Assault 2	2005
Big Mother Truckers	September
Boktai	2005
Bubble Bobble	2005
Caduceus	2005
Castlevania: Dawn of Sorrow	Herbst
Dragon Booster	2005
Dragon Quest Monsters ...	2005
Dynasty Warriors	2005
Egg Monster Heroes	2005
Final Fantasy Crystal Chronicles	2005
Final Fantasy 3	2005
Ford Racing 3	September
Franklin	Oktober
Frogger 2005	2005
Garfield	Oktober
GT-D Racing	2005
Harry Potter und d. Feuerkelch	November
Harvest Moon	November
Incredibles 2	2005
Jump Superstars	2005
Land before Time	November
Madden NFL 2006	Sommer
Mario Kart DS	November
Metroid Prime: Hunters	Oktober
MegaMan Battle Network	2005
Meteos	23. September
Mini R/C Racing	November
Mobile Suit Gundam Seed	2005
Monster Rancher	2005
Moonlight Fables	2005
Nanostray	2005
Need for Speed Most Wanted	November
New Super Marios Bros.	2005
Nintendogs	Oktober
Organizer Plus	2005
Pac 'n' Roll	2005
Pac-Pix	2005
Peter Jackson's King Kong	2005
Pokémon Diamond	2005
Pokémon Pearl	2005
Pro Evolution Soccer Series	2005
Pro Wrestling	2005
Prince of Persia: Warrior Within	2005
Rally DS	2005
Secret of Mana	2005
Snood 2	August
Snowboard Kids DS	2005
Sonic DS	2005
SpongeBob SquarePants	2005
Super Princess Peach	2005
Survival Kids	2005
Tetris Worlds	2005
The Sims 2	Herbst
Touch Kirby!	November
Ultimate Brain Games	2005
Ultimate Card Games	2005
Ultimate Pocket Games	2005
Ultimate Spider-Man	September
Vandal Hearts	2005
Scratch! Viewtiful Joe	2005
WINX	2005
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	2005

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	5	Resident Evil 4	2
2	1	Mario Party 6 (inkl. Mikrofone)	2
3	3	Donkey Konga + Controller	6
4	7	Baten Kaitos	2
5	4	Mario Power Tennis	2
6	2	FIFA Street	2
7	8	Mario Party 5 (Pl. Choice)	14
8	NEU	Tom Clancy's Splinter Cell 3	2
9	9	Dragonball Z: Budokai 2	2
10	6	Super Smash. Bros. Melee (Pl. Choice)	31

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Yu-Gi-Oh! Tag des Duellanten WCT 2005	2
2	2	Pokémon Fire Red + Wireless Adapter	7
3	3	Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter	7
4	4	Zelda: The Minish Cap	5
5	NEU	Robots	1

Resident Evil 4 hat die Charts im Griff und sichert Platz 1. *Mit Mario Party 6* und *Donkey Konga* stehen auch Partyspiele hoch im Kurs. Auf dem GBA geht die Krone an *Yu-Gi-Oh! Tag des Duellanten – WCT 2005.*

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	NEU	Resident Evil 4	1
2	2	Zelda: The Wind Waker	26
3	5	Tales of Symphonia	3
4	7	Metroid Prime	19
5	NEU	Baten Kaitos	1
6	4	Super Smash Bros. Melee	24
7	2	Resident Evil Zero	17
8	3	Metroid Prime 2: Echoes	6
9	8	Need for Speed Underground 2	6
10	NEU	Mario Party 6	1

Wie sollte es anders sein, der Kracher *Resident Evil 4* platziert sich ganz oben in den Charts und verdrängt *Zelda* von der Poleposition. Aber auch *Baten Kaitos* und *Mario Party 6* konnten euch vollauf begeistern.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

James Bond: Alles oder Nichts
Die Third-Person-Perspektive bringt frischen Wind.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Zelda: The Wind Waker
Mit Abstand das beste Action-Adventure auf dem GameCube.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böhse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u .d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

Madden NFL 2005
Die Referenz für alle begeisterten American Football-Fans.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

Metroid Prime 2: Echoes
Action-Kracher mit fantastischer Grafik und fulminantem Gameplay.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

UEFA C.L. 2004-2005
Teilt sich die Genrekrone mit FIFA Football 2005.

Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

Super Mario Sunshine
Kunterbuntes Mario-Abenteuer, welches Wochen fesselt.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots Vivendi	Universal	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

Luigi's Mansion
Lustiger Gruselspaß mit Marios Bruder Luigi für günstige 30 Euro.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

Mario Kart: Double Dash!!
Besonders mit vier Spielern der absolute Fun-Racer.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Genialer Wrestling-Spaß mit grandioser Präsentation.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Paper Mario
Irrwitziges Rollenspiel, bei dem kein Auge trocken bleibt.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Goblin Commander
Auch für Einsteiger sehr empfehlenswertes Strategie-Spektakel.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart ...	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene ...	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of ...	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Virtua Tennis	Atari	03/03	86%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
SIMULATION			
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
GESCHICKLICHKEIT			
Mr. Driller	Mamco	02/05	60%
Pac Pix	Nintendo		80%
Ping Pals	THQ	02/05	19%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Wario Ware Touched!	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
ACTION			
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Star Wars Episode III	Ubisoft		70%
JUMP & RUN			
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
SPORT			
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%

Star Wars Episode III

Pac Pix

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

Ist erstens total begeistert vom Design des Nintendo Revolution und fiebert zweitens sehnsüchtig *The Legend of Zelda*: Twilight Princess entgegen.

FABIAN SLUGA
25, LEITENDER REDAKTEUR

Lebt aktuell zwischen Hier und Nirgendwo, zwischen Traum und Wirklichkeit und wartet auf die Revolution. Der Jetlag hat doch sichtliche Spuren hinterlassen.

UDO CRNJAK
27, REDAKTEUR

Hat während Fabians E3-Besuch den Chefsessel übernommen. Entgegen seiner Erwartungen gab es weder Zigarren noch hübsche Frauen, die Kaffee bringen.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

Würde gerne ein neues NGC-Lieblingsspiel angeben, aber wenn es mit der Release-Flaute so weitergeht, wird *Resident Evil 4* in seinem Laufwerk festwachsen.

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Nach der Trommelorgie im letzten Monat rannte er jetzt durch die Redaktion und rief ständig: Oskar, Platz! Oskar, Sitz! *Nintendogs* hinterließ geräuschvolle Spuren!

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT

Liebäugelt noch immer mit dem Kauf eines DS. Wenn die coole schwarze Edition, die es bisher nur in Japan gibt, auch nach Deutschland kommt, dann schlägt er zu!

LARS KROMAT
32, LAYOUT

Ist aktuell etwas überwältigt von der E3 und spricht schon mal mit seinem Bankberater über die anstehende Finanzierung der ganzen Next-Gen-Konsolen + Zubehör.

FLORIAN HANNICH
21, LAYOUT

Hat die E3 und die damit verbundene Next-Generation-Konsolen-Schlacht gespannt über diverse Spieleseiten im Internet verfolgt. Und der Schluss? Viva la Revolution!

WOJTEK PRUCHNICKI
24, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

Ist erschlagen von dem Aufgebot ALLER Hersteller auf der E3. Wo soll er nur das Geld hernehmen für all das, UND für die Kamera, die ihm im Kopf rumspukt ...?

REDAKTIONSVERHÖR

Claudia Brose, 34

Was machst du denn bei der N-ZONE?

Ich bin nicht nur für die N-ZONE, sondern für sämtliche Magazine, die bei Computec Media erscheinen, tätig. Mein Job ist es, die Texte der Redakteure sowohl inhaltlich als auch auf Rechtschreibung und Zeichensetzung gegenzulesen, damit keine Fehler ins Heft kommen. Mit meinen lieben Kollegen von der N-ZONE arbeite ich besonders gern zusammen ;-).

Zockst du denn überhaupt? Und wenn ja, welche Games spielst du?

Ich habe nur wenig Zeit, um selbst zu spielen. Aber wenn, dann am liebsten Rennspiele.

Und was machst du dann in deiner Freizeit?

Ich fahre ein- oder zweimal im Jahr zum Tauchen ins sonnige Ägypten und tanze gern. Zurzeit mache ich sogar nebenbei noch eine Ausbildung zur Tanzlehrerin.

Claudia arbeitet bereits seit 1997 für den Computec Media Verlag. Angefangen hatte alles in einer kleinen Redaktion in Würzburg, wo damals das Multiplattform-Magazin Mega-Fun produziert wurde. Seit fünf Jahren korrigiert sie unter anderem auch die N-ZONE und gehört in diesem Sinne zu unseren treuesten Lesern.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO-CENTER

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: NINTENDOGS

Kaum ein Titel versprüht so viel Charme und hat einen so hohen Niedlichkeitsfaktor wie *Nintendogs*. Kümmert euch um die kleinen Fellbündel, geht mit ihnen Gassi, füttert sie und bringt ihnen Tricks bei. Wem ein Kläffer nicht genug ist, kann sich um bis zu drei Hunde gleichzeitig kümmern – und das alles nur mit dem Stylus.

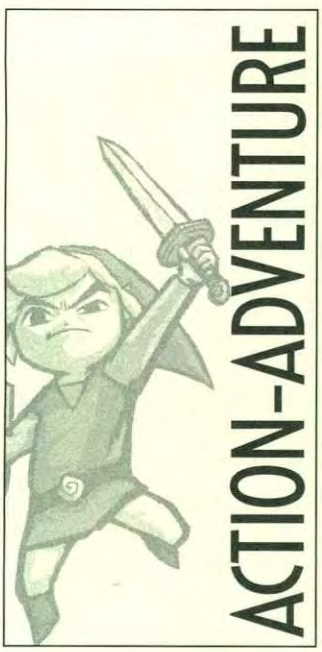
TEST AB SEITE 72

Hersteller: Nintendo
Termin: Oktober **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	76%	– %	85%

ACTION-ADVENTURE



ANOTHER CODE: DOPPELTE ERINNERUNG

Endlich mal wieder ein gelungenes Adventure. Auf der einsamen Brad-Edward-Insel erforscht die kleine Ashley mithilfe des Teenie-Geistes D das Eiland, immer auf der Suche nach ihrem Vater, der spurlos verschwunden ist. *Another Code* nutzt die Fähigkeiten des DS sehr gut aus und verzaubert mit wunderschöner Grafik und einer tollen Story. Die Fähigkeiten des DS werden dabei hervorragend genutzt und von den Entwicklern für kniffelige und innovative Rätsel eingesetzt. Einfach genial!

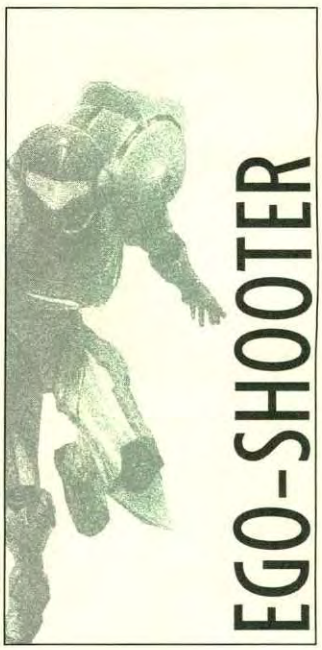
TEST AB SEITE 64

Hersteller: Nintendo
Termin: 24. Juni **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	80%	– %	85%

EGO-SHOOTER



MEDAL OF HONOR:..

... *European Assault*. Fulminanter Ego-Shooter, der mit tollen Massenschlachten überzeugen kann. Das Leveldesign ist hervorragend und zieht euch in seinen Bann, allerdings ist der Spaß nach wenigen Stunden vorbei.

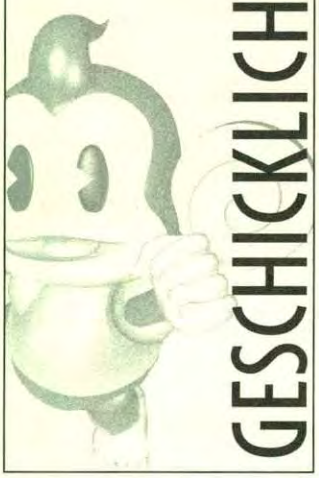
TEST AB SEITE 52

Hersteller: EA Games
Termin: 16. Juni **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	91%	82%	84%

GESCHICKLICHKEIT



MARIO PARTY ADVANCE

Endlich gibt es das muntere Partyspielchen auch für die Westentasche. Im Unterschied zur GameCube-Version haben die Entwickler den Schwerpunkt auf den Einzelspieler-Modus gelegt. Bowser hat die bunten Minispiele gestohlen und eure Aufgabe ist es, diese wiederzubeschaffen. Ihr erforscht Pilz-City und helft den Bewohnern, die sich mit Minispielen dafür bedanken. Schade, dass kein richtiger Party-Modus eingebaut wurde. Macht euch selbst ein Bild in unserem

TEST AUF SEITE 66

Hersteller: Nintendo
Termin: 10. Juni **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	62%	65%	70%

= GameCube = Game Boy Advance = Nintendo DS

WARIO WARE TWISTED!

Wario ist zurück und mit ihm über 200 völlig neue und vor allem durchgedrehte Minispiele. Highlight des Spiels ist der eingebaute Kippsensor, der in fast allen Aufgaben genutzt werden muss. Ihr dreht den GBA nach links und rechts oder auch schon mal im Kreis, um erfolgreich zu sein. Da wollen Männer vernünftig rasiert oder ein Bleistift auf der Fingerspitze balanciert werden. Die Entwickler haben sich eine Menge einfallen lassen. Alles zum verrückten Geschicklichkeitstest lest ihr im

TEST AUF SEITE 67

Hersteller: Nintendo
Termin: 24. Juni **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	67%	55%	70%

JUMP & RUN

ANIMANIACS

... *The Great Edgar Hunt.* Ihr schlüpft in die Rolle der drei durchgeknallten Gestalten auf der Suche nach den Edgar-Trophäen. Der abgedrehte Humor gefällt, während viele frustige Momente den Spielspaß dämpfen.

TEST AUF SEITE 58

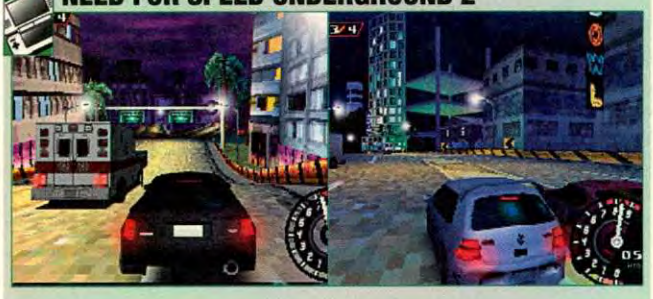
Hersteller: Flashpoint
Termin: 30. Juni **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
56%	64%	– %	65%

RENNSPIELE

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Nach den Versionen für GameCube und GBA steht jetzt die DS-Variante in den Startlöchern. Mit guter Grafik und umfangreichen Tuning-Möglichkeiten will EA den ersten Rennspielhammer für den DS bereitstellen. Obwohl der Titel nur sechs echte Rennstrecken bietet, kann sich auch der Umfang sehen lassen. Während das Geschwindigkeitsgefühl prima rüberkommt, vermiest in erster Linie die unberechenbare Steuerung gewaltig den Spielspaß. Ob sich ein Blick trotzdem lohnt, lesen nicht nur Bleifußfetischisten in unserem ausführlichen

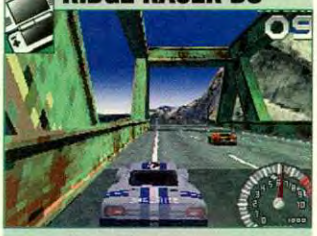
TEST AB SEITE 60

Hersteller: EA
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	68%	74%	72%

RIDGE RACER DS



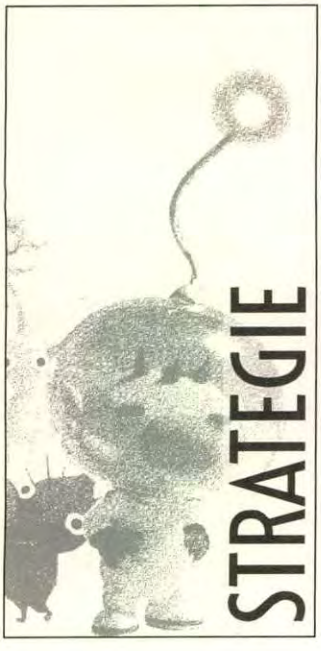
Oldie, but Goldie? Nintendo bringt den rasanten Arcade-Renner auf den Nintendo-DS. Fans des Originals werden sich am nach wie vor genialen Driftverhalten und der schnellen flüssigen Grafik erfreuen.

TEST AUF SEITE 63

Hersteller: Nintendo
Termin: 3. Juni **Preis:** Ca. € 40,-

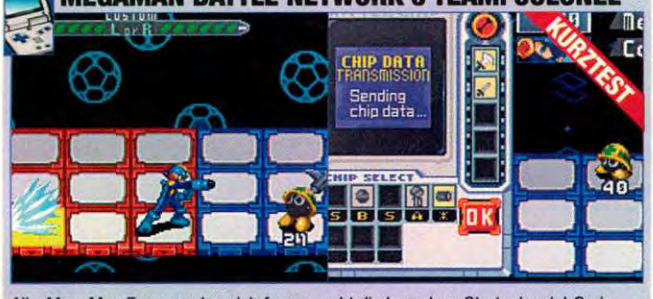
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
82%	74%	80%	74%



STRATEGIE

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5 TEAM: COLONEL



Alle *MegaMan*-Fans werden sich freuen, geht die komplexe Strategiespiel-Serie doch nun in die fünfte Runde. Zusammen mit GyroMan, MagnetMan, SerchMan, Meddy, NapalmMan und natürlich ProtoMan macht ihr euch auf die Jagd nach Cyber-Verbrechern. Wie schon in den Vorgängern werden die Kämpfe mithilfe von Chips ausgetragen, die vor jedem Kampf geschickt zusammengestellt werden müssen. Wer die Vorgänger mochte, wird auch an *MegaMan Battle Network 5* Freude haben. Für Einsteiger könnte das komplexe Gameplay schnell frustrierend sein.

Hersteller: Capcom
Termin: 10. Juni **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
63%	60%	76%	74%

MEGAMAN BATTLE...

Network 5 Team: Protoman unterscheidet sich nur minimal von der Colonel-Version. Größter Unterschied zwischen beiden Versionen sind die drei neuen Helden: Scout ShadowMan, der angriffslustige TomahawkMan und der schlaue NumberMan.

Hersteller: Capcom
Termin: 10. Juni **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
63%	60%	76%	74%

Medal of Honor

So müssen Nachfolger aussehen: **Mehr Freiheit, mehr Action:** EA legt im Vergleich zum Vorgänger eine gewaltige Schippe drauf!

Die Spiele aus der Medal of Honor-Serie gehören zu den erfolgreichsten Zweite-Weltkriegs-Simulationen. Mehrere Millionen verkaufte Einheiten weltweit sprechen eine deutliche Sprache. Dass hohe Verkaufszahlen aber nicht immer auch automatisch ein erstklassiges Spiel bedeuten, zeigte der letzte Teil der Serie, MoH: Rising Sun. Der gerade mal in einem knappen Jahr entwickelte Titel konnte aufgrund diverser technischer und spielerischer Mängel nicht die hohen Erwartungen erfüllen und enttäuschte Redakteure und Spieler gleichermaßen. Da selbst die Verantwortlichen bei Electronic Arts mit ihrem Spiel nicht so recht zufrieden waren, wurde die Serie jetzt einer Generalüberholung unterzogen. MoH: European Assault, welches bis vor kurzem noch unter dem Namen MoH: Dogs of War geführt wurde, soll dank zahlreicher Verbesserungen und Innovationen wieder an die Qualität vergangener Tage anknüpfen.

SEIN NAME IST HOLT, WILLIAM HOLT

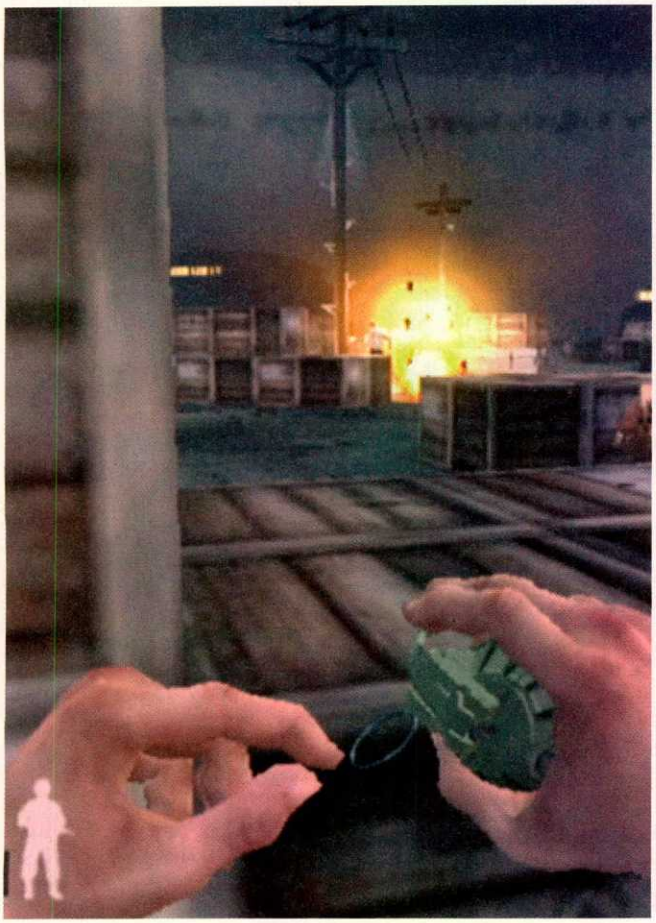
Bei MoH: European Assault schlüpft der Spieler in die Rolle des US Army Lieutenants William Holt. Dieser begibt sich als OSS-Agent (Office of Strategic Services) im Auftrag der US-Regierung nach Europa und zieht dort Seite an Seite mit den Soldaten der verbündeten

DAS HAT ER DAVON Gleich geht's dem Panzer an den Kragen: Wir haben Luftunterstützung angefordert. Einige vernichtende Bomben sind ihm sicher.

European Assault

Nationen gegen die Nazis in den Krieg. Anders als bei den Vorgängern agiert der Spieler dabei nicht als heroischer Einzelkämpfer. In den meisten der insgesamt zwölf Missionen kommandiert man seine eigene Einsatzgruppe, die aus drei Mitstreitern besteht. Ander als bei Spielen wie Tom Clancy's Rainbow Six 3 und Freedom Fighters beschränken sich die Teambefehle allerdings auf das Allernötigste: Vorrücken und Sammeln. Hat der Spieler überhaupt keine Lust, Befehle an seine Kameraden zu verteilen, so kann er sich das auch ganz sparen: Die von der CPU gesteuerten Figuren sind nämlich so trainiert, dass sie den Spieler automatisch folgen und tatkräftig in den Schlachten unterstützen. Per einfachen Knopfdruck kann man zudem verwundete Kollegen mit einem Medikit verarzten und somit ihre Lebenszeit drastisch verlängern. Auch wenn die KI der Mitstreiter nicht die Qualität der oben genannten Konkurrenzspiele besitzt (oftmals

REALISTISCH Aus der Entfernung hilft nur Kimme und Korn!



WIRKUNGSVOLL Handgranaten erweisen sich als mächtige Waffen.

ERWISCHT Ein Panzerschuss wird unserem Kollegen zum Verhängnis.

VERSCHWOMMEN Eine nahe Detonation macht uns kurzzeitig fertig.

INFO INTERAKTION MIT DER UMGEBUNG

Hilfreiche Waffensysteme

Spieler, die herumstehende Waffen geschickt einsetzen, können sich viel Arbeit ersparen. Vor allem Panzer sind damit mehr oder weniger ein Kinderspiel.

Wirklich sehr gut gelungen sind bei Medal of Honor: European Assault die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt. Bevor man beispielsweise mehrere Granaten für einen einzigen Panzer verschwendet, lohnt es sich, die Umgebung genauer zu betrachten und etwaige Hilfsmittel zu benutzen. Oft finden sich stationäre Raketenwerfer, Haubitzen oder Auslöser für versteckte Minen, die die Gegner wesentlich schneller und effektiver ausschalten. Die Devise: „Erst denken, dann schießen" stimmt also!

READY Der Raketenwerfer ist auf den Panzer gerichtet und wird per Knopfdruck abgefeuert.

GESCHAFFT Der Panzer hat dem Dauerfeuer nicht standgehalten und ist reif für den Schrottplatz.

DAVOR Die riesige Artillerie muss unbedingt zerstört werden, damit Verstärkung anrücken kann.

GESAGT, GETAN Mit der herumstehenden Haubitze schalten wir die gegnerische Waffe aus.

GENIAL Der Prologlevel ist wie schon bei den Vorgängern bombastisch in Szene gesetzt. Pure Dauer-Action!

sterben die Kollegen einfach zu schnell, weil sie sich nicht konsequent genug Deckung suchen), sorgt das neue „Wir-Gefühl" für zusätzlich Stimmung und passt ausgezeichnet zur MoH-Atmosphäre.

MITTEN IM KAMPFGESCHEHEN

Die eigenen Gruppenmitglieder sind aber bei weitem nicht die einzige Unterstützung, die der Spieler während den Missionen erhält. Bei MoH: European Assault kämpft man nämlich nicht alleine mit seiner Gruppe gegen die finsteren Nazischergen. Vielmehr betritt man mit seinem Team immer ein Kriegsgebiet, in dem sich die eigene Armee bereits heftige Gefechte mit den Feinden liefert und man sozusagen „nur" als Verstärkung auftritt. In den Ardennen erreicht man zum Beispiel just in diesem Moment ein umkämpftes Dorf, als die deutsche Armee mit Unterstützung von mehreren Panzern den Kriegsschauplatz überrennen will. Ziel ist es dann, zusammen mit den verbliebenen, aber im Dorf verstreuten englischen Soldaten den Angriff abzuwehren und letztendlich eine wichtige Versorgungsbrücke der Deutschen zu zerstören.

ÜBERRAGENDE ATMOSPHÄRE

Was den Entwicklern dabei ganz hervorragend gelungen ist, ist die geniale Atmosphäre während der Schlachten. Nicht nur die pure Anzahl an aktiv am Kriegsgeschehen teilnehmenden Soldaten ist beeindruckend, auch das ganze Drumherum. Am laufenden Band schlagen neben einem Granaten ein, Häuser werden von Panzern in Schutt und Asche gelegt oder eine ganze Gruppe von Gegnern taucht dank perfekt getimtem Skript auf dem Bildschirm auf. Der Puls des Spielers bleibt dadurch während der Missionen immer auf einem konstant hohen Wert – Atempausen gibt es praktisch keine!

GRANDIOSE LEVELS – ABER ZU KURZ

Mindestens ebenso gelungen ist das Leveldesign von MoH: European Assault. Die insgesamt zwölf Missionen sind auf vier eigenständige Kampagnen

aufgeteilt. Je nach Kampagne unterscheiden sich die Levels sowohl optisch als auch spielerisch deutlich voneinander. Während man zum Beispiel vor den verschneiten Toren von Stalingrad zusammen mit der sowjetischen Armee eine deutsche Funkstellung einnehmen muss, infiltriert man im Hochofen Nordafrika geheime Bunkeranlagen der Nazis. Neben einem Primärziel gibt es neuerdings pro Mission mehrere Sekundärziele. Welche Aufgaben man dabei erfüllen muss, wird einem allerdings vor der Mission nicht gesagt. Erst wenn man bestimmte Gebiete innerhalb der Map erreicht oder gewisse Gegner ausgeschaltet hat, bekommt man die Sekundärziele über Funk mitgeteilt. Ihr seht, es lohnt sich also, wirklich jeden Zentimeter der Levels zu durchforschen. Wie im Extrakasten beschrieben, überzeugen beim Leveldesign auch die ständigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung: Bei MoH: European Assault agiert man so oft mit umherstehenden Gegenständen wie in kaum einem anderen Spiel. So abwechslungsreich und intelligent das Leveldesign bei MoH: European Assault allerdings auch ist, der ganze Spaß ist viel zu schnell wieder vorbei. Halbwegs geübte Spieler werden bereits nach knapp fünf bis sechs Stunden die letzte Schlacht geschlagen haben und den Abspann betrachten. Selbst wenn man sämtliche Sekundärziele erfüllt und wirklich jeden Gegner ausschaltet, ist die Spielzeit einfach zu kurz. Daran kann auch der spaßige und mit 16 Levels durchaus umfangreiche Mehrspieler-Modus nichts ändern. Die verschiedenen Spiel-Modi (Deathmatch, Capture the Flag etc.) können dabei mit maximal vier Spielern im Splitscreen gespielt werden – einen Netzwerk- oder gar Online-Modus gibt es ebenso wenig wie einen Kooperativ-Modus.

VERSCHWOMMENE OPTIK

Was ebenfalls kritisiert werden muss, ist die Optik von MoH: European Assault. Selbst wenn man die teils unglaubliche Action auf dem Bildschirm berücksichtigt und sich vor Augen hält, dass das Geschehen stets mit 30 Bildern pro Se-

ANGRIFF Mit Raketenunterstützung setzen die Sowjets zum Gegenschlag an. Wir wünschen viel Erfolg!

K. O. Im Nahkampf schlägt man einfach zu.

SNIPER Der Gegner am Stand-MG ist anvisiert.

INFO DER ADRENALIN-MODUS

William Holt dreht hohl!

Wenn der Held William Holt erstmal richtig in Rage ist, haben die feindlichen Soldaten nichts mehr zu lachen.

Zum ersten Mal kommt bei einem Medal of Honor-Spiel der so genannte Adrenalin-Modus zum Einsatz. Anhand eines am rechten unteren Bildschirmrand angebrachten Balkens kann der Spieler sehen, wie sehr in Rage sein Soldat gerade ist. Der Balken füllt sich durch besonders spektakuläre Aktionen, etwa Kopfschüsse oder Mehrfachtreffer (eure Kugel trifft nicht nur einen Feind, sondern auch dahinter stehende Gegner), auf. Ist der Balken voll aufgefüllt, so kann sich der Spieler für einige Sekunden in eine Art Berserker-Zustand versetzen. Während dieser Zeit hat er nicht nur unendlich Munition zur Verfügung, sondern ist auch unverwundbar und erzielt mit jedem Treffer deutlich mehr Schaden.

BERSERKER Im Adrenalin-Modus ist man unverwundbar, hat unendlich Munition und fügt den Gegnern deutlich mehr Schaden zu.

ÜBERSICHT Vom Berg aus können wir das Schlachtfeld einsehen und gezielt das Stand-MG einsetzen.

kunde flüssig läuft, sind einige Texturen deutlich zu niedrig aufgelöst und wirken regelrecht verwaschen. Es darf einfach nicht sein, dass man etwa einen Meter vor einem riesigen Schild steht und die Aufschrift darauf nicht mehr lesen kann!

ZU WENIG POLYGONE

Auch mangelt es stellenweise deutlich an der Anzahl von Polygonen, wodurch viele Objekte, Personen oder Fahrzeuge viel zu kantig aussehen. Beispielsweise kann man manchmal nicht einmal mehr die Hände der Protagonisten erkennen, da sie einfach nur durch grobe Vierecke dargestellt werden! Anders sieht die Sache beim Sound aus. Nicht nur die absolut stimmige Orchesteruntermalung, auch die bombastischen Soundeffekte klingen fantastisch und tragen viel zur tollen Atmosphäre bei. Dank Dolby Pro Logic II können die Soundeffekte dabei sogar räumlich korrekt wahrgenommen werden und helfen dem Spieler bei der Orientierung auf dem Schlachtfeld.

OLIVER BECK

BOSS-NAZI Die schweren Bosse sind durch rote Kreuze gekennzeichnet.

FALSCHER ORT Selbst in zerstörten Kirchen wird hart gekämpft!

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	12 Missionen
Ladezeit:	15 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Video:	4:3
Grafik:	★★
GESAMT	★★

XBOX	
Umfang:	12 Missionen
Ladezeit:	20 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Video:	4:3
Grafik:	★★½
GESAMT	★★½

PLAYSTATION 2	
Umfang:	12 Missionen
Ladezeit:	10 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Sound:	4:3, 480p
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

FAZIT

Dank Progressive Scan, Dolby Digital 5.1 und einer absolut ruckelfreien Darstellung überzeugt die Xbox-Version am meisten. Die GameCube-Version hat die mit Abstand schwächsten Texturen von allen drei Versionen. Gerade die Boden- und Wandtexturen sind wirklich sehr schwach. Anhand des Screenshots ist das Problem gut zu erkennen. Dafür läuft die GameCube-Version meistens stets flüssig, während die PS2-Version des Öfteren mit sehr starken Rucklern zu kämpfen hat.

DETAIL-CHECK MOH: EUROPEAN ASSAULT

Besser als der Vorgänger

Trotz einer ordentlichen Leistungssteigerung kann MoH: European nicht restlos überzeugen. Der geringe Umfang und die grafischen Schwächen verhindern eine höhere Wertung – und den Hitstempel!

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN

STEUERUNG ★★★★½

Das Schießen aus der Deckung funktioniert super. Allerdings ist der Teambefehl ungünstig angebracht.
Zugänglichkeit: Nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man die Steuerung verinnerlicht.
Frei konfigurierbar: Nein (allerdings verschiedene Vorgaben).

MOTIVATION ★★★☆☆

4 Kampagnen mit insgesamt 12 Missionen sind einfach zu wenig. Geübte Spieler sehen nach ca. 6 Stunden den Abspann. Spaßige Mehrspieler-Modi
Anzahl der Missionen: 12
Missionsdesign: Sehr gut, da abwechslungsreich und viel Interaktion mit der Umwelt. Bombastische Action.
Widerspielwert: Pro Level gibt es mehrere Sekundärziele, die man beim ersten Mal kaum alle zu Gesicht bekommt.

GRAFIK & SOUND ★★★★☆

Leider ziemlich verwaschene Texturen, ansonsten toll. Unglaubliche Action auf dem Bildschirm.
Darstellung: Zu jeder Zeit flüssig, selbst bei viel Action.
Soundeffekte: Fantastisch. Dank Dolby Pro Logic II fühlt man sich mitten auf dem Schlachtfeld.
Musik: Wie immer hervorragend. Stimmig und von sehr guter Qualität.

MEHRSPIELER ★★★★½

16 Maps, viele Spiel-Modi (Capture the Flag, Deathmatch etc.). Für Abwechslung ist gesorgt.
Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler
Online-Modus: Nein

MOTIVATIONSKURVE

1 Gleich von der ersten Minute an motiviert MoH: European Assault ungemein.

2 Die Daueraction bleibt bestehen. Die Missionen in Nordafrika haben es in sich.

3 Stalingrad ist nicht nur für Holt eine Herausforderung, auch für den Spielern.

4 Die letzte Kampagne ist genial. Leider sind bisher nur 6 Stunden vergangen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

STEUERUNG ★★★★☆

Modifizierte Steuerung. Nur bei Übergängen (Abhänge, Treppen etc.) etwas hakelig. Keine Teambefehle vorhanden.
Zugänglichkeit: Fast wie beim Vorgänger. Man findet sich schnell zurecht. Teambefehle gab es damals noch keine.
Frei konfigurierbar: Nein (allerdings verschiedene Vorgaben).

MOTIVATION ★★★★☆

Neun Missionen mit maximal 10 Stunden Spielzeit. Mehrspieler-Modi sorgen für zusätzliche Motivation. Speicherpunkte vorhanden, dadurch wenig Frust.
Anzahl der Missionen: 9
Missionsdesign: Größtenteils lineare Missionen mit vielen geskripteten Ereignissen. Hier wäre mehr drin gewesen.
Widerspielwert: Jede Menge freischaltbarer Extras wie Videos sorgen dafür, dass man Missionen öfters spielt.

GRAFIK & SOUND ★★★☆☆

Die grafische Qualität der einzelnen Levels ist schwach. Der Sound ist dafür wieder einmal erstklassig.
Darstellung: Nicht immer flüssige Darstellung. Ruckler nerven.
Soundeffekte: Auch hier dient der Vorgänger als Vorbild. In Sachen Sound und Musik ist der Titel top.
Musik: Hervorragende Musikuntermalung, wie immer absolut passend.

MEHRSPIELER ★★★★☆

Es gibt zwei Multiplayer-Modi: Koop für zwei Spieler und Deathmatch für bis zu vier Teilnehmer.
Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler
Online-Modus: Nein

MOTIVATIONSKURVE

1 MoH: Rising Sun legt grandios los. Anfangs ein einziges Actionspektakel.

2 Leider kann das Anfangstempo nicht ansatzweise gehalten werden.

3 Nur langsam nimmt es wieder an Fahrt auf. Schuld daran: Die schwache KI.

4 Zum Ende hin werden die Missionen wieder besser und die Action nimmt zu.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

MEDAL OF HONOR – FRONTLINE

STEUERUNG ★★★★☆

Die Steuerung ist nach kurzer Zeit leicht zu handhaben. Teambefehle gab es beim ersten Teil nicht.
Zugänglichkeit: Für Konsolenverhältnisse gut und eingängig. Schnell erlernbar, da es auch keine Teambefehle gibt.
Frei konfigurierbar: Nein (allerdings verschiedene Vorgaben).

MOTIVATION ★★★★☆

Ordentlicher Umfang mit einer Spieldauer von etwa 10 bis 15 Stunden, abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Keine Speicherpunkte vorhanden.
Anzahl der Missionen: 19
Missionsdesign: Massig Action und auch viel Abwechslung durch unterschiedliche Orte und Missionsziele
Widerspielwert: Rankings für jeden Abschnitt und viele freischaltbare Extras und Bonusvideos erhöhen die Motivation.

GRAFIK & SOUND ★★★★☆

Insgesamt eine gelungene Präsentation. Gelegentlich stören unterdurchschnittliche Texturen und leichte Ruckeleinlagen.
Darstellung: Nicht immer flüssig, gelegentliche Ruckeleinlagen
Soundeffekte: Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe.
Musik: Erstklassige Musikuntermalung, absolut passend.

MEHRSPIELER ★★★☆☆

Deathmatch-Modus für bis zu vier Spieler, der allerdings nicht ganz ausgereift wirkt und nur bedingt überzeugen kann
Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler
Online-Modus: Nein

MOTIVATIONSKURVE

1 Die ersten Spielminuten machen tierisch Laune. Geniale Atmosphäre.

2 Der erste kleine Dämpfer. Das hohe Anfangstempo kann nicht gehalten werden.

3 Die Einsätze unterscheiden sich mehr voneinander, was dem Spiel sehr gut tut.

4 Ein würdiger Abschluss. Das Finale von MoH: Frontline ist äußerst gelungen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: Im Vergleich zum Vorgänger spielerisch deutlich verbessert. Der geringe Umfang und die stellenweise sehr verwaschene Grafik stören allerdings schon sehr. Wer auf unkomplizierte Dauer-Action mit fantastischer Atmosphäre steht, kommt an MoH: European Assault nicht vorbei.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat hätte gerne weitergespielt.

Ich weiß nicht, wann ich zuletzt so unglücklich darüber war, bei einem Spiel so schnell den Abspann zu sehen, wie bei MoH: European Assault. Von der ersten Minute an hatte mich der Titel in seinen Bann gezogen – leider nur fünf Stunden lang! Die grafischen Macken sind mir zudem völlig unverständlich.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak ist zufrieden gestellt.

European Assault hat von der ersten Spielminute an meine Entäuschung über Rising Sun wieder gut gemacht. Die erhöhte spielerische Freiheit hat mir sehr gut gefallen und bringt die Serie einen deutlichen Schritt nach vorne. Auch wenn die Missionen herrlich abwechslungsreich sind, ist die Spieldauer einfach zu kurz.

TEST

MOH: EUROPEAN A.

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electonic Arts
Entwickler:	EA LA Studios
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Englisch, Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler 1-4	USK-Freigabe Ab 18
Termin 16. Juni	Preis Ca. € 60,-

⊕ Fesselnde Atmosphäre
⊕ Abwechslungsreiche Levels
⊕ Bombastischer Sound
⊖ Zu kurz

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Die Steuerung ist logisch und bereits nach wenigen Spielminuten verinnerlicht. Insgesamt top."

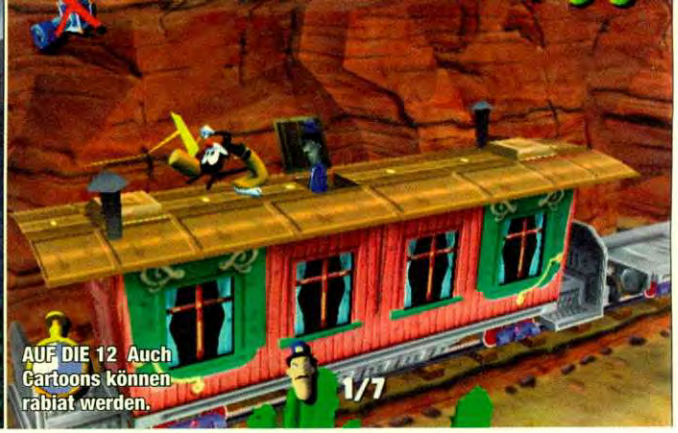
STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	91%	74%	84%

„Ego-Shooter mit genialer Atmosphäre. Leider viel zu kurz und optisch nicht fehlerfrei."

ENTSORGUNG Die Animaniacs betätigen sich als Geisterjäger.



AUF DIE 12 Auch Cartoons können rabiat werden.

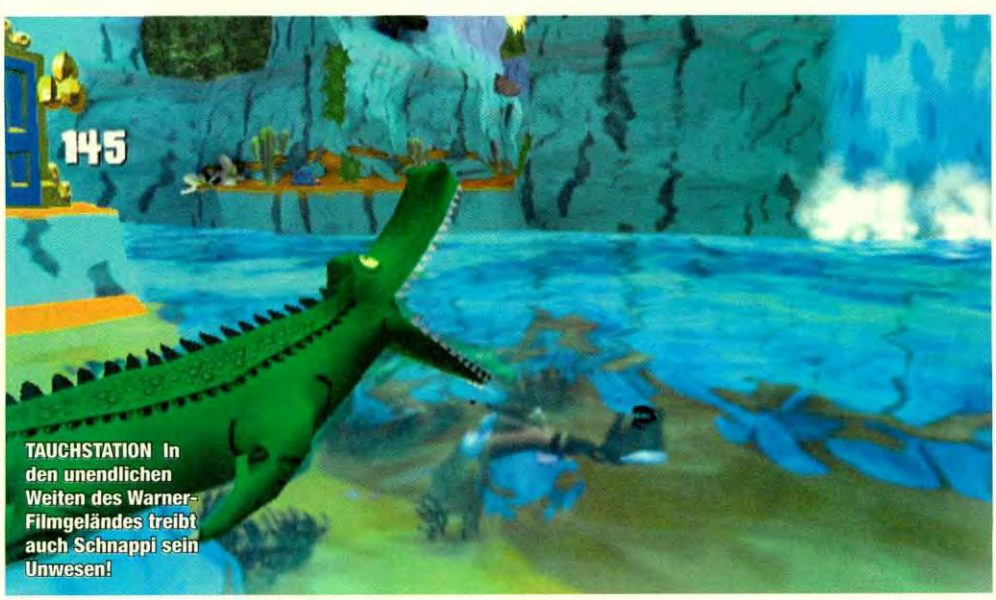
Animaniacs

Durchgeknallte Zeichentrickfiguren sollen die Filmfestspiele in den Warner-Filmstudios retten.

In der Cartoon-Welt herrscht Chaos. Unbekannte haben am Abend der berühmten Edgar-Verleihung insgesamt 45 Trophäen gestohlen. Doch das ist noch nicht genug Durcheinander. Auf der Flucht stoßen die Diebe mit ihrem Zeppelin einen riesigen Wasserturm um, in dem seit Jahren die drei verrückten Animaniacs eingesperrt sind, weil diese sogar für solch eine Zeichentrickstadt viel zu verrückt sind. Und da sie nichts Besseres zu tun haben, macht sich das durchgeknallte Trio auf den Weg, die Trophäen zu finden und die Edgar-Verleihung zu retten. Wie schon in den Zeichentrickfilmen gibt es auch im Spiel jede Menge zu lachen. Der Humor und das Flair der Serie wurden perfekt eingefangen. Egal ob der im Gettoslang quasselnde Indianer Sitzender Büffel, der skurrile Totengräber, der an euch ständig für einen Sarg Maß nimmt, oder die Animaniacs selbst, das Spiel der Charaktere wirkt vollkommen überzogen und unheimlich witzig. Vor allem wenn Yakko dem buckeligen Quasimodo in der Geistervilla zu einer Schädlingsbekämpfung und Geisteraustreibung rät, weil sich dadurch der Wert der Immobilie stabil hält, bleibt kaum ein Auge trocken. Auch in Sachen Gameplay macht *Animaniacs* durchaus Laune. Ihr befreit als Yakko eure kleine Schwester Dot von den Gleisen eines herannahenden Zuges, helft Indianern beim Regentanz oder fangt ausgebüxte Räuber wieder ein. Oder ihr rettet euren großen Bruder aus den Fängen des wahnsinnigen Frankenstein. Die weitläufigen Warner-Filmstudios halten jede Menge Überraschungen parat und es dauert einige Zeit, bis alle Edgars gefunden sind.

Auch die beiden weißen wahnsinnigen Mäuse Pinky und der Brain sind mit von der Partie und genauso irre wie die Animaniacs. In kleinen Minispielen versuchen sie jedes Mal wieder, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Mit Bezug auf die Optik kann die Jagd nach den Edgars leider nicht überzeugen. Polygonarme Landschaften und schwache Texturen sowie eine miserable Kameraführung sorgen schnell für Frust, obwohl es einige nette Ansätze und abwechslungsreiche Rätsel gibt. Cartoon-Fans und Freunde abgedrehter Jump & Runs könnten Gefallen daran finden, alle anderen wenden sich lieber *Super Mario Sunshine* zu.

SASCHA DOWIDAT



TAUCHSTATION In den unendlichen Weiten des Warner-Filmgeländes treibt auch Schnappi sein Unwesen!

MEIN FAZIT **OK**

Sascha Dowidat strebt nach der Weltherrschaft.

Eigentlich schade, was die Entwickler hier aus den Animaniacs gemacht haben. Die comicartige Präsentation und der abgedrehte Humor bieten viel Potenzial für ein richtig gelungenes Jump & Run. Die Aufgaben sind durchaus abwechslungsreich, allerdings zerrt die schlechte optische Präsentation zusammen mit der miesen Kameraführung an den Nerven. Die humorigen Einlagen sorgen aber für viele Lacher und entschädigen ein wenig. Wer auf Cartoons steht kann eine Menge Spaß haben.

TEST

ANIMANIACS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Conspiracy Ent.
Speichern:	3
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.flashpoint.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **30. Juni**	Preis **ca. € 30,-**

- ⊕ Minispiele mit Pinky & Brain
- ⊕ Abgedrehter Humor
- ⊖ Frustrierende Kameraführung
- ⊖ Technisch schwach

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Gute Steuerung, die aber durch die schlechte Kameraführung zu Fehltritten führt."

STEUERUNG **81%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
56%	64%	– %	**65%**

„Das Cartoon-Abenteuer scheitert leider an der schwachen Technik und miesen Kameraführung."

Need for Speed Underground 2

Ist die Tuning-Orgie auf Nintendos Handheld **so gut wie auf dem GameCube?** Wir haben die Antwort.

EAs Umsetzungswelle macht natürlich auch vor Nintendos innovativem Millionenseller DS nicht Halt. Nachdem bereits der Spielwürfel und der GBA mit Umsetzungen von *Need for Speed Underground 2* bedacht wurden, präsentiert EA jetzt eine Umsetzung für den DS. Dabei dürft ihr euch auf die besten Elemente aus der Serie freuen: fette Karren, heiße Tunings und verdammt schnelle Stadtrennen.

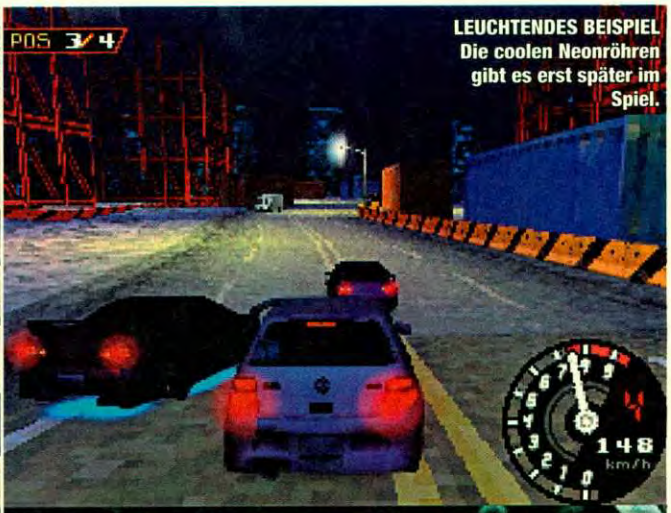
MIKROUNIVERSUM

Wer von euch allerdings die freie Spielwelt des GameCube-Originals erwartet, wird womöglich enttäuscht sein. Der technischen Beschränkung der Hardware entsprechend wurde der Titel extrem abgespeckt und an das System angepasst. Vom Spielaufbau ähnelt es daher eher der GBA-Version des Spiels. Im Gegensatz zu den TV-Versionen von *NfSU 2* wurde die frei befahrbare Stadt kurzerhand wegrationalisiert und durch ein Spielsystem ersetzt, das an die erste Version von *Need for Speed Underground* erinnert. Im Klartext heißt das, dass ihr den nächsten Wettbewerb in einer schnöden Tabelle auswählt. Die danach folgende Liste der Strecken verschafft lediglich einen Überblick, anwählbar ist zu Beginn nur eine. Die nächste Piste wird erst dann freigeschaltet, wenn ihr das vorherige Rennen als Sieger beendet habt. Dieses System gilt für alle vier Disziplinen Rundkurs, Etappenkönig, Drag und Bonuswettbewerb, die wir im Extrakasten genauer vorstellen.

JEDER FÄNGT KLEIN AN

Bevor ihr euch aber eurer Rennfahrerkarriere widmen könnt, müsst ihr euch erst einmal für einen von zwei verfügbaren Flitzern entscheiden. Die anderen Wagen, die der Autohändler in seinem Schaufenster zeigt, sind gesperrt und können erst im Laufe des Spieles freigespielt werden. Die Auswahl beschränkt sich am Anfang auf einen Mitsubishi Eclipse und einen VW Golf. Wer ein klein wenig patriotisch oder Fan des VfL Wolfsburg ist, wählt den Golf und begibt sich

GECRASHT Manchmal reißen einen die Mitfahrer in ein Verkehrschaos.



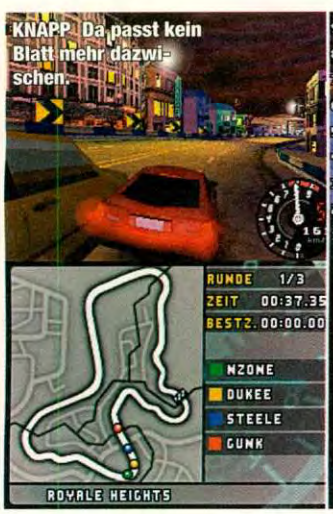
LEUCHTENDES BEISPIEL Die coolen Neonröhren gibt es erst später im Spiel.

SELBST GEMACHT Mit dem Editor kann man leicht eigene Decals erstellen.

auf die erste Runde. Und die überrascht in mehrfacher Hinsicht. Zum einen ist es verwunderlich, welche grafische Qualität die Entwickler bereits jetzt aus dem DS zaubern können. Die pfeilschnelle, detaillierte Grafik beweist wieder einmal, dass das Gerät dem ehrwürdigen N64 durchaus ebenbürtig ist. Pop-ups tauchen zwar von Zeit zu Zeit bei Streckenteilen mit großer Weitsicht auf, stören aber den grafischen Gesamteindruck nur geringfügig.

SELTSAME FAHRPHSYIK

Was sich wesentlich negativer auf den Spielspaß auswirkt, ist die eigenwillige Steuerung der Karossen. Wer die erste Runde im ungetunten Auto dreht, hängt bei der nächsten heftigeren Lenkbewegung an der Streckenbegrenzung oder wird zwischen den Leitplanken herumgeschleudert wie eine Billardkugel. Selbst Bodenwellen lassen den Wagen ausbrechen und den Spieler ein Stoßgebet gen Himmel schicken. Verbesserung verspricht lediglich der Einbau bestimmter Teile in das Gefährt. Tuning am Fahrwerk, an der Aerodynamik und den Reifen ist somit zu Beginn unerlässlich. Wer richtig tunt, fährt aber deswegen noch



KNAPP Da passt kein Blatt mehr dazwischen.

DRAG Wer schaltet, der waltet.

INFO **DIE SPIELMODI**

Hauptsache Erster

Obwohl euch *Need for Speed Underground 2* durchaus lange beschäftigt, dürft ihr euer Können lediglich in vier Disziplinen beweisen. Diese wollen wir euch hier genauer vorstellen.

RUNDKURS

Auf dem herkömmlichen Rundkurs fahrt ihr die sechs verfügbaren Kurse in verschiedenen Varianten durch. Mal im Runden-K.-o., mal im ganz einfachen Rundenrennen und seltener auch im Zeitfahren. Dabei kann es sein, dass ihr euch ganz frei – sprich ohne Gegenverkehr – auf der Straße bewegen könnt, die Kurse rückwärts durchfahrt oder euch die Rushhour viele natürliche Hindernisse in den Weg legt. Darüber hinaus müsst ihr in dieser Disziplin euer Können in drei Schwierigkeitsstufen beweisen.

ETAPPENKÖNIG

Hier wird die Strecke in verschiedene Abschnitte aufgeteilt, in denen ihr am Ende des Rennens jeweils die Etappenbestzeit vorweisen müsst. Nur wenn ihr mehr Etappen schneller durchfahrt als euer Gegner, habt ihr den Sieg in der Tasche.

DRAG

Ganz einfach und ganz schnell geht es im Drag-Wettbewerb zu. Eine lange Strecke, manchmal durch ein paar Hindernisse erschwert, muss– richtig geraten! – als Erster abgeschlossen werden. Entscheidend sind dabei die reine Kraft eures Wagens und das richtige Timing beim Schalten. Drag ist der einzige Wettbewerb, bei dem ihr ein manuelles Getriebe benutzen müsst.

BONUS

Im Bonuswettbewerb müssen kleine Prüfungen bestanden werden, die nicht direkt etwas mit Rennen zu tun haben. Als Belohnung werden Bonus-Tuningteile erspielt. Die Bonusspiele werden mit dem Stylus gespielt.

BONUSSPIELE **Hier muss der Ball mittels des Reglers im schwarzen Bereich gehalten werden.**

lange nicht wie auf Schienen durch die sechs verfügbaren Kurse. Der mit der Zeit heftiger werdende Gegenverkehr lässt euren Wagen im Fall eines Crashs ebenfalls sehr unnatürlich reagieren. Ob euer Auto vom Hindernis einfach nur abprallt oder danach sein Billardkugel-Verhalten an den Tag legt, scheint eine Sache des Zufalls zu sein. Sicher ist, dass ihr nach einem solchen Fehler Schwierigkeiten haben werdet, den Sieg einzufahren. Leider ist es mehr Glückssache als Können, ein Rennen unbeschadet zu überstehen, denn manchmal kreuzen andere Verkehrsteilnehmer den eigenen Weg, die man einfach nicht sehen kann, und manchmal ist der Gegenverkehr viel zu spät auf dem kleinen Display zu erkennen. Eure Gegner fahren bei späteren Rennen kaum mehr in den Gegenverkehr, sodass euch der kleinste Fehler den Sieg kostet. Wichtig ist, dass ihr trotzdem als Erster durchs Ziel fahrt, denn pro Sieg werden nicht nur neue Strecken, Wagen oder Tuningteile freigeschaltet, sondern ihr erhaltet auch vier Punkte. Euer Punktekonto ist wie euer Geldbeutel – und damit bezahlt ihr eure Verbesserungen am Wagen.

ES GEHT AUCH OHNE RESPEKT

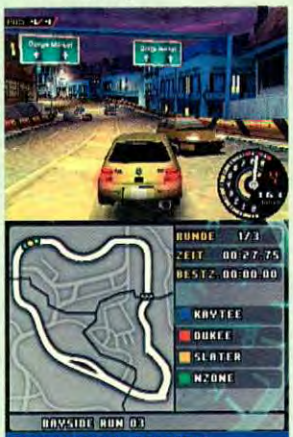
Im Gegensatz zu den „großen" Brüdern von *Need for Speed Underground 2* spielen Respektpunkte keine Rolle. Rein visuelle Verbesserungen eurer Benzinschleuder kosten daher auch keine Punkte. Allerdings müssen viele Decals, Vinyls, Felgen und Spoiler ebenfalls erst freigespielt werden. Besonders witzig ist die Möglichkeit, eigene Decals zu entwerfen und auf seinem Auto anzubringen. Dies ist nur auf dem DS möglich und neben den Bonusspielen die einzige Situation, in der der Touchscreen eingesetzt werden muss. Sonst steuert ihr das Spiel am besten mit den klassischen Buttons, das ist meist einfacher als der umständliche Griff zum Stylus. Einen weiteren Minuspunkt leistet sich *NfSU 2* bei der Multiplayer-Unterstützung: Leider benötigt jeder Mitspieler eine Cartridge, sonst bleibt er ausgesperrt. Das kann man besser machen.

ALEXANDER FUNKE

DETAIL-CHECK NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Tuning-Flitzer gegen Arcade-Racer

Von wem kommt das derzeit beste DS-Rennspiel? EA schickt seinen Rennspielhit *Need for Speed Underground 2* gegen Namcos Arcade-Opa *Ridge Racer DS* ins Rennen.



NFS UNDERGROUND 2

UMFANG ★★★½☆

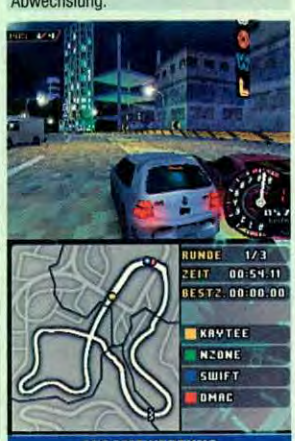
Spielmodi: Instant Game, Karriere-Modus, Multiplayer.
Renn-Modi: Rundkurs, Drag, Etappenkönig, Runden-K.-o., Zeitfahren, Testfahrt.
Fahrzeuge: Insgesamt 17 verschiedene Fahrzeuge, von denen zu Beginn lediglich zwei verfügbar sind.
Spieleranzahl: Maximal können vier Spieler die Straßen unsicher machen.
Strecken: 6 + 3 im Drag-Modus.

GAMEPLAY ★★★½☆

Steuerung: Die Wagen lassen sich nur schwer steuern. Einzig nach gezielten Tunings verhalten sie sich gutmütiger.
Streckendesign: Gute und vielseitige Strecken, von denen es ruhig ein paar mehr hätten sein können.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Die Grafik schafft es, ein gutes Geschwindigkeitsgefühl zu erzeugen. Leider lassen sich andere Autos nur schwer erkennen.
Sound: Die Soundeffekte gehen in Ordnung, der Musik mangelt es an Abwechslung.



GESAMTWERTUNG ★★★½☆

RIDGE RACER DS

UMFANG ★★★½☆

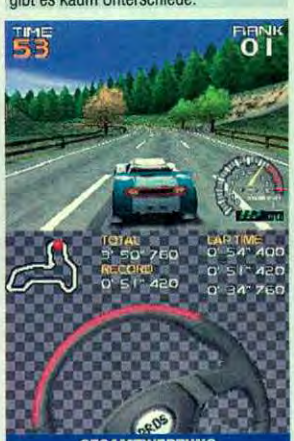
Spielmodi: Quick, Singleplayer, Multiplayer.
Renn-Modi: Grand-Prix-Modus, Car Attack, Time Attack.
Fahrzeuge: Insgesamt 32 verschiedene Fahrzeuge, die aber erst im Laufe des Spiels freigeschaltet werden.
Spieleranzahl: Es dürfen bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten.
Strecken: 20

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Gute Steuerung, die viel Freiraum für Profis lässt, geschicktes Sliden in den Kurven gelingt leicht.
Streckendesign: Abwechslungsreiche Strecken, leider nur drei verschiedene Regionen.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Detaillierte Grafik, schnelle und flüssige Engine, tolle Landschaften. Mehr Abwechslung wäre schön gewesen.
Sound: Der gute Sound der N64-Fassung wurde beibehalten. Zum Original gibt es kaum Unterschiede.



GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: Noch immer warten Rennspielfreunde auf den ersten großen DS-Hit in ihrem Lieblingsgenre. Auch der EA-Vorzeigerenner kann diesen Anspruch bei weitem nicht erfüllen. Freunde schneller Arcade-Racer greifen daher nach wie vor am besten zu *Ridge Racer*.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
bleibt bei der GC-Version.

Das Warten auf den ersten Rennspielhammer für den DS geht weiter. EA hat es leider versäumt, das Spiel durch weiteres Tuning der Spielelemente und zusätzliche Strecken so zu verbessern. Dabei ist das Geschwindigkeitsgefühl famos, Umfang und Tuningpart können ebenfalls überzeugen. Auch handheldtauglichere Runden, sprich kürzere Pisten, wären angebracht gewesen.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
hat sich mehr erwartet.

Need for Speed Underground 2 auf dem DS bleibt ziemlich hinter seinen Möglichkeiten. Die Menü-Struktur beispielsweise wurde einfach von der GBA-Version übernommen. Ansonsten vermittelt die DS-Version der illegalen Straßenrennen ein recht ordentliches Spielgefühl. Zusätzlich dazu hat mich die technische Seite mit flüssiger Renn-Action überzeugen können.

TEST
NFS UNDERGROUND 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

⊕ Tolles Geschwindigkeitsgefühl
⊕ Viele Tuningmöglichkeiten
⊖ Eigenwilliges Fahrverhalten
⊖ Hindernisse schlecht erkennbar

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Nitro	R: Handbremse	X: Hochschalten
Steuerkreuz: Lenken		Y: Runterschalten
Mikrofon: –		A: Gas
Touchscreen: Nitro	Start/Select: Pause/Kamera	B: Bremse

„Die Steuerung geht schnell von der Hand, leider verhalten sich die Boliden sehr störrisch."

STEUERUNG **70%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	68%	**74%**	72%

„Wegen des **seltsamen Fahrverhaltens** lohnt sich NfSU2 auf dem Handheld nur bedingt."

Ridge Racer DS

Nintendo bringt die Kult-Rennspiel-Serie **endlich auf den DS.**

Rennspielfans bekommen leuchtende Augen, wenn sie den Namen *Ridge Racer* hören. Seit jeher steht der Arcade-Renner für gekonntes Driften, pfeilschnelle Grafik und ein fantastisches Fahrgefühl. Die Handheld-Fassung ist jedoch keine Neuentwicklung, wie man vermuten könnte, sondern eine Umsetzung der N64-Version. Fans werden sich gleich heimisch fühlen, hat sich an den Strecken doch nur wenig geändert. Mit Affentempo rast ihr an Wasserfällen vorbei, driftet durch düstere Tunnel und überholt in engen Stadtkursen, dass einem fast schwindelig wird. Das Markenzeichen der Serie, die waghalsigen Driftmanöver, hat man erfreulicherweise beibehalten – und diese vermitteln gleich das richtige *Ridge Racer*-Gefühl.

Um die insgesamt 20 Strecken, die leider nur in drei unterschiedlichen Regionen angesiedelt sind, zu meistern, müsst ihr die Zielflagge stets als Erster sehen. Allerdings treten die Computergegner mehr auf das Gaspedal als in der N64-Version, wodurch jedes Rennen erneut zur Herausforderung wird. Aber die harte Arbeit wird belohnt: Ihr schaltet nach und nach neue Grand-Prix-Rennen und Kurse frei. Neue Autos gibt es hingegen nur im Car-Attack-Modus, in dem ihr im direkten Duell gegen einen Konkurrenten antretet, um ihm seine Rennsemmeln abzuluchsen. Für die volle Kontrolle über euren Boliden habt ihr mehrere Möglichkeiten. Steuert ihr im Anfänger-Modus noch mit dem Digi-Kreuz, muss auf Hard oder Expert mit dem Stylus das auf dem unteren Bildschirmrand abgebildete Lenkrad bewegt werden. Dies sei aber nur Könnern empfohlen. Insgesamt macht *Ridge Racer DS* also eine gute Figur, der perfekte Einsatz des Touchscreens und das Zusammenspiel beider Bildschirme gelingt jedoch nur bedingt. Perfekt hingegen der Mehrspieler-Modus. Mit nur einem einzigen Modul dürfen bis zu sechs menschliche Fahrer um die Wette rasen. Ein toller Rennspielspaß!

SASCHA DOWIDAT

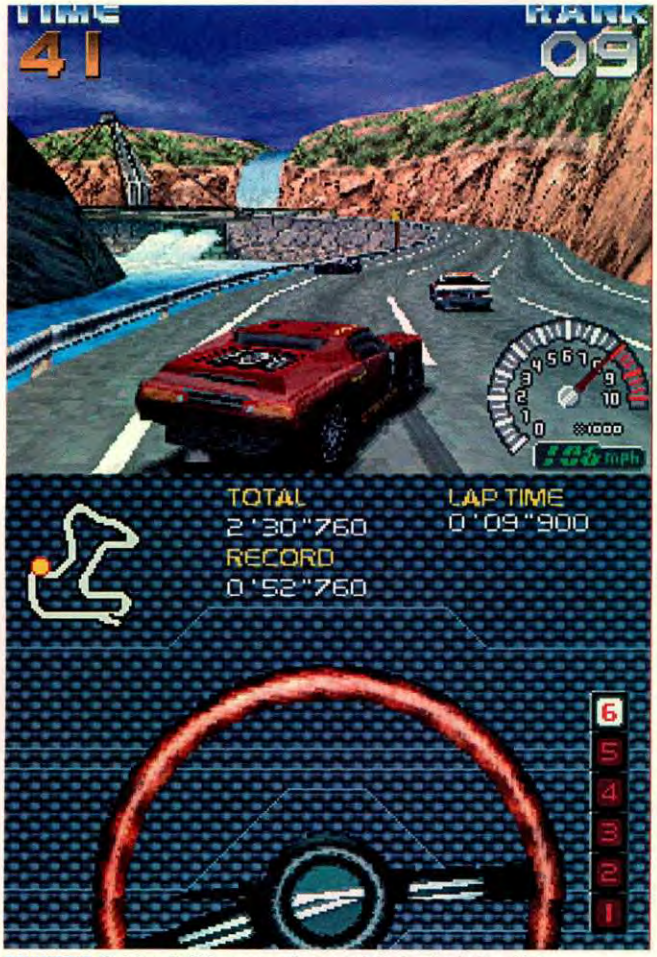
MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
wird Driftmeister

Wenn ich wählen kann zwischen realistischer Rennsimulation und Arcade-Rennspiel, hat immer Letzteres die Nase vorn. Deswegen bin ich bei *Ridge Racer* gleich richtig aufgehoben. Schon das Original auf dem alten N64 war klasse und auch die tragbare DS-Version enttäuscht in keinster Weise. Das wunderbare Driftverhalten wurde erfreulicherweise fast ohne Verlust auf den DS transportiert. Besonders die geniale Tatsache, mit nur einem Modul Mehrspieler-Rennen abzuhalten, ist klasse und mehr als vorbildlich gelöst. Lediglich die richtig knackigen Computergegner und die wenigen Spielmodi trüben die ansonsten wirklich sehr gelungene N64-Umsetzung.

HART Die Computergegner sind schwierige Brocken.

RETRO Man beachte die Anzeigentafel oberhalb der Rennstrecke.



SCHWIERIG Bei dem Drift kann man kaum auf die Landschaft achten.

TEST
RIDGE RACER DS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	NST
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.namco.com
Spieler:	1-6 (1 Cartridge)
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	3. Juni
Preis:	ca. € 40.-

- ⊕ Sehr gutes Fahrverhalten
- ⊕ 32 verschiedene Rennwagen
- ⊖ Leider nur wenige Spielmodi
- ⊖ Knackige Computergegner

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Gute Steuerung mit gelungenem Handling, die viele Optionen bietet."

STEUERUNG 00%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
82%	74%	80%	74%

„Arcadelastiger Rennspielspaß, der im Mehrspieler-Modus zur Hochform aufläuft."

Another Code
Doppelte Erinnerung

Das glorreiche Revival eines tot geglaubten Genres: Die Fähigkeiten des DS machen Point&Click-Adventures wieder salonfähig!

Welch ein erschütternder Beginn: Die kleine Ashley muss die Ermordung ihrer Mutter mit ansehen und ihr geliebter Vater verschwindet kurze Zeit später spurlos. Zu ihrem 14. Geburtstag taucht plötzlich ein seltsames Geschenk auf: Der so genannte DAS, ein DS-ähnliches Gerät, das später als Menü und Inventar dient, führt den Grünschnabel zur Blood-Edward-Insel, wo Papa Richard angeblich bei einem geheimen Forschungsprojekt namens „Another" mitwirkt. Mit der Unterstützung des Teenie-Geistes D., den vor 52 Jahren ein ähnliches Schicksal heimsuchte, erforscht Ashley das einsame Eiland und das scheinbar verlassene Anwesen der Edward-Familie.

VATER MORGANA

Aus der Vogelperspektive steuert ihr die Protagonistin und ihre halbtransparente Begleitung, indem ihr mit dem Stylus an die Stelle drückt, zu der sich das Duo bewegen soll. Während der obere Schirm einen Blick auf die Umgebung gewährt und die Charaktere darstellt, genügt ein Tippen auf den Touchscreen, um eine detaillierte Ansicht zu zeigen, nach Lust und Laune Schubladen, Notizblöcke oder Bücherregale zu untersuchen oder die allerorts aufgesammelten Gegenstände einzusetzen. Zum Beispiel dreht ihr durch eine Kreisbewegung mit dem Stylus an einem Hebel, um eine rostige Brücke herabzulassen, fügt Papierschnipsel zu einem Brief zusammen oder drückt in der richtigen Reihenfolge auf die Schalter einer seltsamen Spieluhr. Kombinationsgabe ist bei den pfiffigen Rätseln gefordert: Damit ihr einen Schlüssel aus einer Weinflasche befreit, kramt ihr ein Hämmerchen

LESERATTE Während des Spiels muss sehr viel gelesen werden.

UNTERSTÜTZUNG Der jugendliche Geist D. unterstützt Ashley.

SORGFALT Die Rätsel erfordern sorgfältiges Absuchen der Areale. .

AUFTAKT Ashley deckt auf der Insel einige mysteriöse Geheimnisse auf.

aus dem Werkraum hervor und schlagt mit einer ruckartigen Touchscreen-Akupunktur auf den Flaschenhals ein. Die Aufgaben sind allesamt sehr motivierend und bringen eure Hirnzellen des Öfteren arg zum Qualmen, sodass sich hin und wieder leichte Frustanfälle einstellen und ihr erst einmal planlos durch die Villa streunt. Ohne zu viel von der spannenden MacGyver-Manie vorwegzunehmen: *Another Code* nutzt fast jede Fähigkeit des Nintendo DS. Sollten sich einmal wichtige Zeichen unter einer zentimeterdicken Staubdecke befinden, hilft wohl nur noch ein Hauch Kreativität ...

DA WAR DOCH WAS ...?

Im Laufe der sechs Kapitel erforscht ihr die Gemächer der Familie Edward, setzt den verzweigten Stammbaum zusammen, deckt Intrigen auf und sammelt so Informationen über D.s Herkunft. Bruchstückhaft erinnert sich der sympathische Lausebengel an seine Vergangenheit. Wie ist er gestorben? Wer waren seine Eltern? Wer hat seinen Vater umgebracht? Auch Ashleys Erinnerungen an ihre verdrängte Kindheit werden dank D.s Nachhaken ab und an wach – so helfen sich die beiden mutigen Teenager bei ihrem Selbstfindungstrip gegenseitig auf die Sprünge. Und auch euch wird die dramatische Hintergrundgeschichte immer klarer. Die aufschlussreichen Monologe und Gespräche werden auf dem oberen Schirm dargestellt, während ihr auf dem unteren Screen den Redeverlauf mit aufgeschnappten Stichwörtern beeinflusst. Die zweidimensionalen Charaktere sind sehr grazil gezeichnet, man sieht ihnen ihren Manga-Einfluss an. Stimmige Hintergründe, hübsche 3D-Darstellungen und atmosphärische Soundeffekte unterstreichen das spannende Szenario. DS-Spieler, was wollt ihr mehr? Ihr habt ein innovatives Stück Software mit intuitiver Steuerung vor euch, ein Abenteuer mit einem unvergleichlichen Charme, einer äußerst fesselnden Story und nicht zuletzt einer feinen Technik. Worauf wartet ihr noch? Greift zu!

IM DETAIL **Berührt mit dem Stylus ein Objekt und Ashley untersucht es.**

DETAIL-CHECK ANOTHER CODE

Ashley vs. George

Wer versprüht mehr Abenteuerlust?

ANOTHER CODE: D. E.

GAMEPLAY ★★★★★
Umfang: 15 Stunden.
Story: Die Story um das Geheimnis der Edward-Insel ist hochspannend.
Rätsel: Von den motivierenden Kopfnüssen bekommt man einfach nicht genug. Manche Rätseleinlagen können für Frustmomente sorgen.

STEUERUNG ★★★★★
Eigentlich reicht der Stylus vollkommen aus, um das Spiel zu bedienen.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Die 3D-Ansicht sieht klasse aus und auch die Darstellung der Charaktere verdient Lob
Sound: Der Sound ist dezent, die Effekte passen einwandfrei ins Spielgeschehen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

BROKEN SWORD: B. F.

GAMEPLAY ★★★★½
Umfang: 15 Stunden.
Story: Die spannende Geschichte um die Tempelritter-Verschwörung ist klasse.
Rätsel: Die Rätsel sind aufgrund von häufigen Hinweisen zwar entschärft, haben aber nur wenig von ihrem Charme verloren.

STEUERUNG ★★★★½
Durch die vereinfachte Steuerung lösen sich einige Rätsel von selbst.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Die Hintergründe sind bildhübsch. Leider fehlen atmosphärische Filmsequenzen.
Sound: Sehr stimmige Melodien und Hardware-bedingt keine Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Ashley und D.s Abenteuer verschafft sich dank vielfältiger Einsatzmöglichkeiten des Nintendo DS und toller Ideen bei den Rätseln einen Vorsprung, den *Broken Sword* trotz einer epischen Geschichte und ebenso großem Umfang nicht aufholen kann.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak rätselt vor sich hin.

Kaum ein DS-Spiel hat mich so an den Doppelschirm gefesselt wie *Another Code*. Ich musste einfach wissen, was hinter dem Mysterium der Insel steckt. Auch wenn einige Rätsel recht knifflig sind, bin ich von der Ideenvielfalt der Entwickler begeistert. *Another Code* kostet die Eigenschaften des Nintendo DS in vollen Zügen aus. So soll es sein!

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga liebt klassische Adventures.

Another Code ist ein exzellentes Adventure, das aufzeigt, wie man die Features des DS in dieser Art von Spielen clever nutzen kann. Ich hoffe, dass sich andere Hersteller ein Beispiel an *Another Code* nehmen. Aber auch grafisch ist das Spiel gut gelungen und nutzt die beiden Bildschirme clever aus. Vorbildlich ist auch, dass man fast nur den Stylus zum Steuern benötigt.

TEST

ANOTHER CODE

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	CING
Sprache:	Deutsch

Internet: **nintendo-europe.com**

Spieler: 1	USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Termin: 24. Juni	Preis: ca. € 40,-

- ⊕ Grandiose Geschichte
- ⊕ Vorbildlicher DS-Einsatz
- ⊕ Clevere Rätsel
- ⊖ Frustmomente

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Ein wahres Feuerwerk an DS-Unterstützung mit einer eingängigen Steuerung. Bitte mehr davon!"

STEUERUNG 92%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	80%	- %	85%

„Begleitet Ashley bei diesem **genial-innovativen Point&Click-Adventure!**"

BOMBIG Sprengt schnell alles in die Luft!

FEUER FREI Schießbude mit Mini-Koopas.

Mario Party Advance

Skandal! Bowser hat die witzigen Minispiele gestohlen.

Das war ja klar: Gerade wenn eine Party vor der Tür steht, erscheint der fette Unsympath Bowser auf der Bildfläche, stampft alles in Grund und Boden und sackt auch noch die ganzen lustigen Minispiele ein. Das lässt die partygeile Truppe um Mario, Luigi, Prinzessin und den kleinen Yoshi nicht auf sich sitzen. Überall in Pilz-City hat Bowser die Spiele versteckt. Nun ist es an euch, diese schnellstmöglich wieder zu beschaffen, um die große Sause zu retten. In der Stadt, aber auch im Dschungel, im Eis, in der Wüste, am Meer oder in einem Horror-Szenario zieht ihr zunächst von Feld zu Feld. Dabei steht euch eine bestimmte Anzahl von Pilzen zur Verfügung, für die ihr würfeln dürft. Ihr solltet möglichst viele Bewohner besuchen, denn hier gibt es die begehrten Minispiele. Für diese müsst ihr bestimmte Aufgaben erfüllen. So helft ihr den Buu-Huus, auf dem Friedhof ihre goldene Statue zu finden, und flitzt anschließend in die Villa Horror, in der euch Shuy Guy in den Ohren liegt, weil es dort keine Geister gibt. Da ihr für die Beschaffung der Statue bei den Buus einen Stein im Brett habt, übernehmen diese den Job natürlich gern für euch und das nächste Spiel ist gewonnen.

Insgesamt wollen 50 solcher Aufgaben erledigt werden. In den sich regelmäßig wiederholenden Minispielen gilt es, neue Pilze zu gewinnen. Denn ohne diese ist die Party ruck, zuck zu Ende. Und das passiert leider schneller, als Mario „Okidoki" sagen kann.

ETWAS FRUSTRIEREND

Besonders motivierend ist dieser Umstand also sicher nicht und drückt den Spielspaß merklich nach unten. Dafür bietet *Mario Party Advance* aber eine besondere Mehrspieler-Möglichkeit. Der Packung liegt ein kleines Spielfeld bei, aus dem am Rand Spielfiguren ausgeschnitten werden dürfen. Mittels des GBA wird dann gewürfelt und bei Betreten bestimmter Felder werden Minispiele durchgeführt. Besonders in permanent ruckelnden Bussen sicherlich ein Heidenspaß! Die bunte Optik ist sicher nicht der Glanzpunkt des Spiels und enttäuscht ein wenig. Unter dem Strich gelingt die Umsetzung der beliebten Serie auf den GBA nur bedingt, da das eigentliche Spiel leider nicht zu viert gespielt werden kann und lediglich einige qualitativ nur durchschnittliche Minispiele für eine Mehrspieler-Session zur Verfügung stehen. Die Minispiele sind abwechslungsreich, können Einzelspieler aber nur bedingt motivieren, während gesellige Runden besser gleich zur GameCube-Version greifen.

SASCHA DOWIDAT

ÜBERSICHT Auf dem Mario-feld winken neue Pilze.

NIEDLICH Die Blasen dürfen nicht am Boden zerplatzen.

MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat ist etwas enttäuscht.

Es ist sicherlich ein schwieriges Unterfangen, einen beliebten Mehrspieler-Titel auf den GBA zu portieren. Der Ansatz im Einzelspieler-Modus ist durchaus gut gelungen, doch leider erweist sich das Spielprinzip als zu langatmig und schwierig, um dauerhaft zu faszinieren. Da helfen auch die abwechslungsreichen Aufgaben nicht viel. Hinzu kommt die durchschnittliche Optik. Für ein kurzes Spielchen aber ganz spaßig!

TEST

MARIO PARTY ADVANCE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **10. Juni**	Preis **ca. € 40**

- ⊕ Über 50 Minispiele
- ⊕ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ⊖ Durchschnittliche Technik
- ⊖ Langfristig nicht motivierend

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Die Steuerung in den Minispielen und über das Spielbrett gelingt problemlos und einfach."

STEUERUNG **85%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	62%	65%	**70%**

„Kurzweiliger Partyspaß mit vielen Minispielen, aber wenig Langzeitmotivation."

PFLEGE Mit dem Kippsensor rasiert ihr euch.

MUSIKALISCH Geige spielen will gelernt sein.

GARTENARBEIT Auch das gehört dazu.

Wario Ware Twisted!

Diesmal bekommt ihr mit **Wario und seinen Freunden einen richtigen Drehwurm!**

Habt ihr schon mal in der Straßenbahn gesessen und mit dem GBA gezockt, woraufhin eure Mitfahrer euch nur kopfschüttelnde und mitleidvolle Blicke zuwerfen? Nicht? Glaubt mir, jetzt ist es so weit. Jeder, der *Wario Ware Twisted!* auch nur fünf Minuten in der Öffentlichkeit spielt, erweckt den Eindruck geistiger Verwirrtheit oder als habe er epileptische Anfälle. Denn dieses Spiel bringt als Motivationsrakete einen Kippsensor mit, der euch wilde Verrenkungen machen lässt. Schon in *Yoshi's Universal Gravitation* brachtet ihr die Welt ins Wanken. In Warios neuestem Abenteuer ist das nicht viel anders. Insgesamt zwölf Charaktere, darunter natürlich Wario, Mona, aber auch Freak Jimmy, haben wieder allerlei Minispiele für euch parat. Alles in allem über 200 kleine und große Aufgaben werden euch die Zeit rauben, denn wie schon beim Vorgänger versprüht das Spielprinzip seinen ganz eigenen Charme. Schon nach kurzer Spieldauer stellt ihr fest, dass die einzelnen Aufgaben meist nur mittels des eingebauten Sensors gelöst werden können, indem ihr den GBA hin- und herdreht.

Der abgefahrene Humor und die witzige Präsentation des Vorgängers hat Nintendo beibehalten. Alleine die Art der Aufgaben lässt euch ständig schmunzeln. So müsst ihr einem Mann den Bart abrasieren, ihr macht mit Sportlern Sit-Ups, bewegt euch beim Wasserballet hin und her, balanciert einen Schirm auf der Fingerspitze und verfolgt hinterhältige Gangster mit einem Lichtkegel. Fast alle Spiele werden durch die Bewegung des Game Boy Advance nach rechts oder links gesteuert, teilweise müsst ihr ihn auch auf den Kopf stellen, um die Aufgaben zu lösen. Um keine Langeweile aufkommen zu lassen, werden die Geschicklichkeitstests von herkömmlichen Minispielen unterbrochen. Bräute springen über Steine, Schafe über Zäune oder ein Eichhörnchen knabbert an seiner Nuss. Nach einer bestimmten Anzahl von Minispielen stellt ihr euch der ultimativen Herausforderung, dem Boss, der in einem längeren Geschicklichkeitstest besiegt werden will. Als Belohnung winken natürlich neue Minispiele und meist auch ein neuer Charakter mit zusätzlichen Herausforderungen. Grafisch können die kleinen Animationen und netten 3D-Effekte überzeugen und der hektische Sound passt gut zum durchgeknallten Gameplay.

Also, wer innovative und kurzweilige Spiele mit Suchtfaktor sucht, sollte sich das abgefahrene *Wario Ware Twisted!* einmal etwas genauer ansehen

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat ist mehr als schwindelig.

Links drehen, rechts drehen, A drücken. Soll ich auch noch Seilchen springen? Wenn Nintendo seine Linie weiter verfolgt, dann gehen wir irgendwann mit dem GBA um den Hals joggen, im Modulschacht die Neuauflage zu *Decathlon*. *Wario Ware Twisted!* zeigt in beeindruckender Weise, wie kleine Innovationen ein traditionelles Gameplay perfekt ergänzen können. Prima! *Wario Ware Twisted!* macht süchtig.

TEST

WARIO WARE TWISTED!

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: 24. Juni	Preis: ca. € 40

- ⊕ Genialer Einsatz des Kippsensors
- ⊕ Über 200 abgefahrene Minispiele
- ⊕ Cartoonartige und witzige Präsentation
- ⊖ "Nur" Minispiele

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Die Steuerung mit dem Kippsensor funktioniert erstaunlich gut und ist schnell erlernt.

STEUERUNG 84%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	67%	55%	82%

„Durchgedrehter und abwechslungsreicher Minispiel-Spaß mit hohem Funfaktor."

IMPORT-NEWS

SHREKHAFT **Vier Spieler nehmen die Taverne „Zum vergifteten Apfel“ auseinander.**

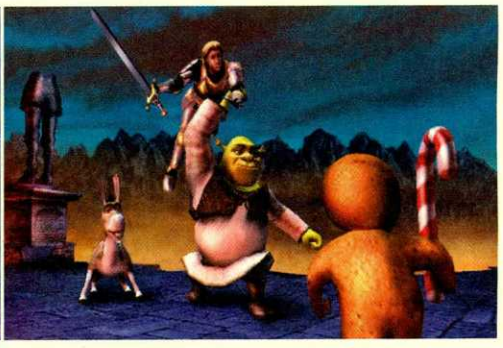
Shrek Super Slam

BEAT 'EM UP **Super Shrek Bros. Melee?**

Die Spiele und Filme um den Computergrafik-Oger Shrek sind „er-shrek-end“ erfolgreich. Als Nächstes bereitet Activision eine witzige Prügelei vor, deren Konzept an den Nintendo-Klassiker *Super Smash Bros. Melee* erinnert. Bis zu vier Spieler lassen bei *Shrek Super Slam* die Fetzen in 16 Schauplätzen fliegen, die voller zerstörbarer Objekte, magischer Tränke und Waffen stecken (eindrucksvoll: die Feen-Bazooka). Unter den 20 spielbaren Charakteren findet man nicht nur alte Zelluloid-Bekannte, sondern auch brandneue Gestalten wie zum Beispiel Quasimodo. Sobald sich das „Slam-Meter“ im Kampf aufgefüllt hat, könnt ihr eine personenspezifische Spezialattacke ausführen. Bei Shrek ist das zum Beispiel der „grüne Sturm“, bei Prinz Charming sorgt „Mutterliebe“ für Schmerz und Pein. Ein Story-Modus soll bei der quietschvergnügten Prügelorgie dafür sorgen, dass die Einzelspieler-Motivation nicht zu kurz kommt. **(hl)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 3. Quartal (USA)

MUTTERSÖHNCHEN **Prinz Charming wird abgewatscht.**



GUTEN FLUG **Jeder Oger liebt Grapsch- und Wurf-Moves.**

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Große Fusion, große Zukunft

Zwei der bedeutendsten Firmen im Videospiel- und Spielwarensektor haben sich zusammengetan: Bandai und Namco. Dem Übernahmeangebot von knapp 500 Billionen Yen seitens Bandai konnte der japanische Top-Entwickler nicht widerstehen. Bandais Erfolg ist auf die Herstellung von Anime-Serien, Spielfiguren und Spiele zurückzuführen. *Dragon Ball Z*, *Gundam* und *Digimon* sind nur einige Beispiele für die werbeträchtigen Bandai-Lizenzen. Namcos Arcade-Spielautomaten (*Mario Kart Arcade GP*) und Videospielproduktionen (*Ridge Racer*, *Tekken*, *Soul Calibur*) erfreuen sich ebenfalls in der ganzen Welt größter Beliebtheit. Beide Firmen haben in der Vergangenheit einige Projekte in Zusammenarbeit mit Nintendo realisiert. Es ist zu erwarten, dass Namco Bandai Holdings – so der Name der neuen Gemeinschaftsfirma – auch in näherer Zukunft großartige Spieleprojekte für alle Nintendo-Systeme entwickeln wird. Soweit sind alle Ängste über einen etwaigen Spiele-Support-Stop völlig unbegründet.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Donkey Konga 3
2 Star Fox Assault
3 One Piece Grand Battle
4 Harvest Moon
5 Resident Evil 4

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1 Touch! Kirby Mahou no Efude (DS)
2 Egg Monster Hero (DS)
3 Harvest Moon (DS)
4 Rockman EXE 5 (GBA)
5 PacPix (DS)

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

N-ZONE NEWSTICKER

+++ MARIO KART IM VOR-ORT-TEST In der ersten Maiwoche lief die erste Vor-Ort-Testphase von Namcos *Mario Kart Arcade GP*-Automaten in drei Spielhallenzentren in Tokio (St. Tropez in Ikebukuro, Taito Station in Shibuya und Club Sega in Shinjuku). **+++ BIBELFEST** Frömmigkeit mit dem GBA: Im Action-Adventure *The Bible Game* kommt man durch die richtige Beantwortung von Fragen zum Alten und Neuen Testament weiter. Drei Schwierigkeitsgrade und zwei Bibelübersetzungen stehen zur Wahl. **+++ BAND-BROTHERS-RADIOWETTBEWERB** Der Radiowettbewerb zu *Band Brothers* (wir berichteten in Ausgabe 04/2005) ist vorbei und die Gewinner stehen fest: Über 100.000 Yen dürfen sich zwei DS-Musiker freuen, die eine rockige Neuauflage des *Prinzessin Mononoke*-Soundtracks komponiert haben. **+++ NEUSCHNEE** *SSX on Tour*, der vierte Teil von EAs Snowboard-Serie, soll Ende

Gunstar Super Heroes

ACTION Ein Grund mehr zur Freude

Nostalgiker dürfen wieder einmal frohlocken: *Gunstar Super Heroes* stellt die offizielle Fortsetzung des angestaubten Action-Krachers *Gunstar Heroes*, eines der Glanzlichter der seligen Sega-Mega-Drive-Zeit aus dem Hause Treasure, dar. Die Hauptfiguren Blue und Red haben jeweils einen anderen Weg vor sich, der mit unterschiedlichen Herausforderungen und massenweise Gegnern gespickt ist. In den sechs Levels wird geballert, bis die Knarren und Daumen glühen. Wer das Mega-Drive-Original kennt, weiß, dass diese Aussage durchaus wörtlich zu nehmen ist. Die Entwickler wollen den mittlerweile schon in die Jahre gekommenen GBA an seine Grenzen des grafisch Machbaren treiben – inklusive Anspielungen auf Sega-Klassiker wie *After Burner*, *Thunder Blade* und *Galaxy Force*. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: Dezember (Japan)

PAUSENLOS Es wird geballert, bis die Finger glühen.

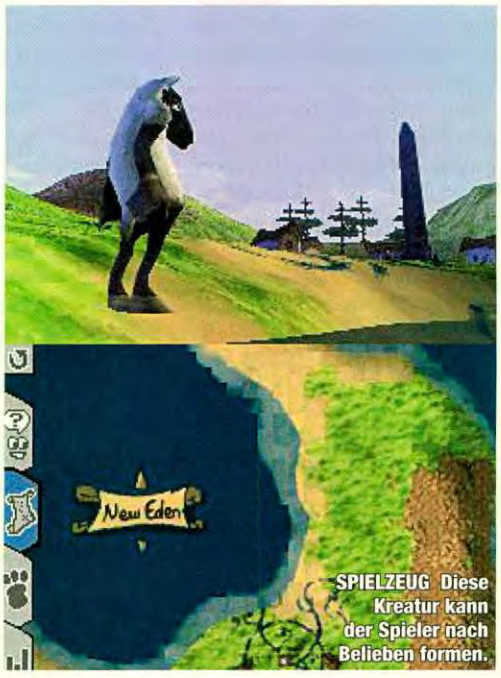
ABGEFAHREN Die riesigen Bossgegner sind Pflicht.

Black & White Creatures

SIMULATION Alles in der Hand haben – im wahrsten Sinne des Wortes

Majesco hat den Nintendo DS als neue Spielwiese für sich entdeckt und bringt als Spielzeug eine Umsetzung des PC-Klassikers *Black & White* mit. Der Spieler übernimmt die Rolle einer Gottheit und nutzt die ihm verliehene Macht, Landmassen, Zivilisationen und eine überdimensional große Kreatur durch eine Vielzahl von Aktionen zu formen. Letztere kann durch die entsprechende Spielweise bei der Landbevölkerung entweder zu einer anbetungswürdigen Gottheit aufsteigen oder als Hassobjekt Nummer 1 gefürchtet werden. Das eigentliche Spielprinzip wird durch die Einbindung des Touchscreens und des Mikrofons gehörig aufgepeppt. Freizeit-Gottheiten werden mit acht unterschiedlichen Landmassen, zehn XXL-Tieren und einigen abwechslungsreichen Spielmodi genügend Möglichkeiten haben, ihrer Kreativität bei der Schaffung einer kompletten Welt freien Lauf zu lassen. **(uc)**

Hersteller: Majesco
Internet: www.majescoentertainment.com
Termin: 2006 (USA)



SPIELZEUG Diese Kreatur kann der Spieler nach Belieben formen.

Ende dieses Jahres erscheinen. +++ **NEUE POKÉMON BRAUCHT DAS LAND** Im neuen *Pokémon*-Kinofilm, über den sich japanische Serienfans im Sommer freuen können, wird es vier neue Monster geben, die natürlich auch in der neuen Videospielversion vorkommen: Rukario, Manyura, Manene und Unhachi. +++ **VORERST WEGGESPERRT** Ubisoft hat die Veröffentlichung von *Rainbow Six Lockdown* auf September 2005 verschoben. +++ **NEUE ANIME-SERIE** *Eye Shield 21* ist eine in Japan sehr populäre Comic-Serie und hat jetzt im Land der aufgehenden Sonne einen festen Platz im nachmittäglichen Anime-Serien-Kontingent erhalten. Zudem ist eine GameCube- und Nintendo-DS-Version in der Mache. +++ **STAR-POWER** EA Sports gab weitere Cover-Athleten für seine Sportspiele bekannt: Bei *NBA Live* grinst Dwyane Wade von der Packung, *NHL 2006* wird von Vincent Lecavalier promotet. +++

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Ein bisschen Revolution

Bereits einen Tag vor Beginn der bedeutendsten Videospielemesse E3 trommelte Nintendo die Vertreter der Medien zu unchristlich früher Stunde zusammen, um einen Ausblick auf seine Spielpläne zu geben. Die Bude war voll, die Stimmung gut, aber im Hinblick auf die nächste Konsolengeneration gab es eher Knällchen als Knaller. Nintendo-Boss Satoru Iwata bestätigte die Revolution-Entwicklung und schwenkte sogar einen Prototypen. Was nun so revolutionär an dem Gerät sein soll, verriet er aber noch nicht – WiFi-Fähigkeit oder totale Abwärtskompatibilität (sogar NES-Oldies sollen per Download spielbar sein) erfüllen diesen Anspruch jedenfalls nicht. Neue *Mario*-, *Zelda*- und *Metroid*-Titel seien bereits für den Revolution in Arbeit. Iwata hofft, dass die Kreativität des Systems Third-Party-Spielefirmen zur Unterstützung bewegt. Ein frommer Wunsch, nur im Vergleich zu den Pressekonferenzen von Microsoft und vor allem Sony etwas dürftig. Die PS3-Demos waren das Topthema im Smalltalk unter Journalisten zu Messebeginn. Revolution will Weile haben, aber die durchwachsenen GameCube-Spieleaussichten strapazieren meine Geduld. *Zelda* wird das Weihnachtsgeschäft wohl retten, aber 2006 muss Nintendo bei der nächsten Konsolengeneration Gas geben. Dem potenten Konkurrenz-Doppelpack aus dem Hause Microsoft (Xbox 360) und Sony (PlayStation 3) darf man keinen beliebig großen Vorsprung im Kampf um die Käufergunst lassen.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Star Fox Assault
2 Resident Evil 4
3 MVP Baseball 2005
4 NBA Street V3
5 Mario Party 6

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1 Wario Ware: Touched! (DS)
2 Robots (GBA)
3 The Incredibles (GBA)
4 Yoshi Touch & Go (DS)
5 Super Mario 64 DS (DS)

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
-

Erscheint demnächst:

Killer 7	9. Juni
Chibi Robo	23. Juni
Dance Dance Revolution with Mario	14. Juli
Mario Baseball	21. Juli

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

SD Gundam G Generation DS	19. Mai
Bomberman DS	19. Mai

Erscheint demnächst:

Goemon	23. Juni
Famicom Wars	23. Juni
Full Metal Alchemist	21. Juli
JUMP Superstars	8. August

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Fantastic Children	19. Mai
Burabura Donkey	19. Mai

Erscheint demnächst:

Mushiking – King of Beetles	23. Juni
Bleach	21. Juli

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Donkey Konga 2	9. Mai
Madagascar	23. Mai
Digimon World 4	31. Mai

Erscheint demnächst:

Medal of Honor: European Assault	6. Juni
Batman Begins	14. Juni
Killer 7	14. Juni
Fantastic Four	27. Juni
Geist	27. Juni
Nintendo Pennant Chase Baseball	5. Juli
Charlie and the Chocolate Factory	11. Juli
Harvest Moon: Another Wonderful Life	26. Juli
Advance Wars: Under Fire	8. August
Madden NFL 2006	8. August

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Star Wars Episode III	5. Mai
Need for Speed Underground 2	10. Mai
Madagascar	23. Mai

Erscheint demnächst:

GoldenEye: Rogue Agent	13. Juni
Kirby: Canvas Curse	13. Juni
Bomberman DS	21. Juni
Meteos	27. Juni
Ultimate Brain Games	19. Juli
Ultimate Card Games	1. August
Madden NFL 2006	8. August

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Star Wars Episode III	5. Mai
Fire Emblem: Sacred Stones	23. Mai
Madagascar	23. Mai
WarioWare Twisted	23. Mai

Erscheint demnächst:

Yoshi: Topsy Turvy	13. Juni
Batman begins	14. Juni
Herbie: Fully loaded	21. Juni
MegaMan Battle Network 5	21. Juni
Fantastic Four	27. Juni
Riviera	28. Juni
Mega Man Anniversary Collection	1. Juli
Charlie and the Chocolate Factory	11. Juli
Dragonball GT: Transformation	19. Juli
Harvest Moon: More Friends of Mineral Town	26. Juli

VERSICHERUNGSFALL Wenn alle vier Helden gleichzeitig wüten, geht so einiges zu Bruch.

Fantastic Four

ACTION Die Viererbande räumt ab

Nach *Spider-Man* hofft nun eine weitere Marvel-Comicserie, *Fantastic Four*, im Videospielsektor auf viel Rückenwind durch einen neuen Kinofilm. Reed Richards nutzt seine verlängerbaren Gliedmaßen für eine tolle Boxhieb-Reichweite. Sue Storm macht sich bei Bedarf unsichtbar und sorgt damit für die begehrte Stealth-Komponente. Johnny Storm schwebt lichterloh brennend durch die Gegend und wirft mit Feuerbällen um sich. Ben „das Ding" Grimm ist dagegen der Experte für Brachialgewalt, der Autos durch die Gegend wirft und Wände einschlägt. Teamwork spielt bei der Superhelden-Gala eine große Rolle: Ihr könnt beliebig zwischen den Helden hin und her wechseln, der Rest der Truppe wird indes vom Computer gesteuert. Weiterhin gibt es pro Charakter neun Fähigkeiten, die sich in drei Stufen ausbauen lassen. Der Koop-Modus sorgt bei gleichzeitig zwei Hobby-Heroen für überschäumendes Superhelden-Feeling. **(hl)**

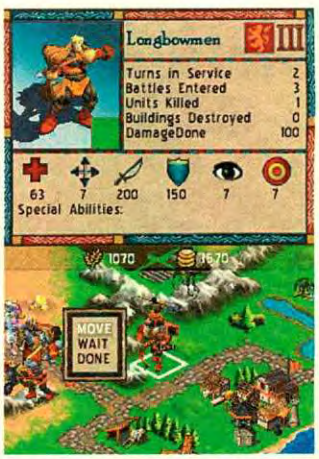
Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: Juni (USA)

Age of Empires: The Age of Kings

STRATEGIE Ausflug in die PC-Strategie-Welt

Majesco hat mit einer Umsetzung des PC-Strategie-Hits *Age of Empires* neben *Black & White Creatures* die zweite PC-Umsetzung im Handheld-Gepäck. Ähnlich wie beim PC-Original hat der Spieler die Wahl aus fünf Zivilisationen, deren Status er von einer unterentwickelten Urzeit-Rasse in eine gefürchtete Weltmacht umwandeln soll. Die DS-Fassung besitzt alle Elemente, die einen waschechten Aufbaustrategie-Titel ausmachen. Von der Gewinnung wertvoller Bodenschätze bis zum Führen entscheidender Schlachten bietet *The Age of Kings* enorm viel Spieltiefe. Im Zuge der Anpassung an das tragbare Nintendo-System haben die Entwickler allerdings das Echtzeit-Spielsystem der PC-Version in ein rundenbasiertes Aufrüsten umgewandelt. Neben der Erhaltung des faszinierenden Spielgehalts legen die Entwickler viel Wert auf den kabellosen Mehrspieler-Modus, bei dem maximal vier Strategen ihr Können beweisen müssen. **(uc)**

Hersteller: Majesco
Internet: majescoentertainment.com
Termin: 4. Quartal (USA)



WANDEL Erstmals wird in der Serie rundenbasierend gekämpft.

X-Men Legends II Rise of Apocalypse

ROLLENSPIEL Für ein paar Levels mehr

WIRKUNGSKREIS Storm sorgt für Ruhigstellung der feindlichen Übermacht.

Aufzucht und Hege des Superheldenpersonals standen im Mittelpunkt von *X-Men Legends* und die Rollenspielkomponente sorgte zusätzlich für Spielspaß. Teil 2 bietet genau dasselbe, garniert mit vielen Detailverbesserungen. Zum einen hat sich optisch einiges getan: Die Spielfiguren sind hübscher, die Umgebungen detaillierter, größer und mit mehr zerstörbaren Elementen angereichert. Für neues Personal sorgt das Bündnis mit der im Vorgänger bekämpften Bruderschaft, dadurch gibt es neue Team-Kombinationen wie Magneto an der Seite von Wolverine. Die Anzahl der Mutanten-Sonderfähigkeiten soll pro Charakter von vier auf acht verdoppelt werden. Im Laufe der düsteren Story nisten sich unsere Helden in fünf verschiedenen Hauptquartieren ein, in denen man neue Gesprächspartner und Missionen entdeckt. **(hl)**

ANDÄCHTIG Bishop klärt Glaubensfragen auf seine Weise.

Hersteller: Activision
Internet: www.x-men-legends.com
Termin: 3. Quartal (USA)

DS-Hits

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen Prämien** wählen.

Yoshi Touch & Go
Der allseits beliebte, grüne Dino ist wieder da, um den hilflosen Baby Mario erneut durch farbenfrohe Spielwelten voll tückischer Feinde zu tragen. Die Spieler steuern Yoshi oder Baby Mario nicht mehr wie bisher über Buttons und Steuerkreuze, sondern mit dem Stylus direkt auf dem Touchscreen.
Prämien-Nr.: 002691

Need for Speed Underground 2
Im ersten *Need for Speed*-Titel für Nintendo DS baut der Spieler den ultimativen Tuning-Wagen auf und bringt diesen auf den härtesten Strecken des Undergrounds an seine Grenzen. Mit den exklusiv für NDS verfügbaren Features bietet *Need for Speed Underground 2* eine einzigartige Tuning-Erfahrung.
Prämien-Nr.: 002692

Wario Ware Touched
Das Chaos geht dank des verdrehten Gegenparts von Mario in eine neue Runde - Wario Ware kommt mit mehr als 180 komplett neuen Minispielen auf den Nintendo DS! Jedes Spiel bietet einen kleinen Spielhappen voller Spaß und die Touchscreen- und Mikrofon-Technologie des DS werden optimal genutzt.
Prämien-Nr.: 002654

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax 0043-6246-8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 37,20/12Ausg.; Ausland: € 49,20/12 Ausg.; Österreich: € 42,00/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

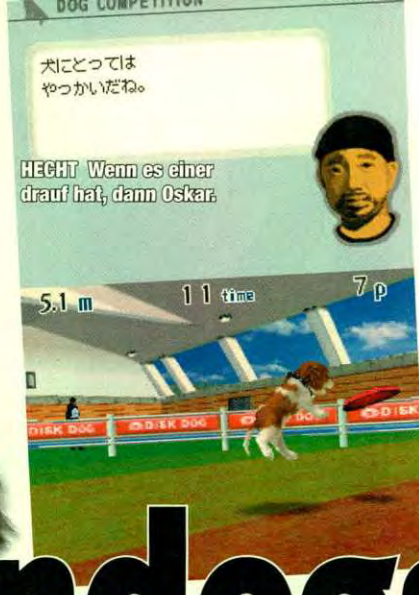
BLZ

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)*

PN PR 16

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)



Nintendogs

Kleine Kläffer zum **Kraulen und Liebhaben**!

Och, wie süß!", „Hach, ist das putzig!" und „Darf ich auch mal?" dürften die häufigsten Kommentare sein, die Nintendos neuester Streich hervorruft, denn *Nintendogs* ist der mit Abstand putzigste und abgefahrenste DS-Titel, der bisher erschienen ist. Er greift das alte *Tamagotchi*-Spielprinzip auf und kombiniert es mit seinem ganz eigenen Charme. Damit jeder seine Lieblingshunderasse hegen und pflegen kann, veröffentlicht Nintendo drei verschiedene Versionen: Shiba & Friends, Dachs & Friends und Chihuahua & Friends - letzteres haben wir uns zum Test gesichert.

Zu Beginn des Spiels entscheide ich mich in der Tierhandlung für einen von fünf verschiedenen kleinen Kläffern. Ich darf zwischen Shih Tzu, Beagle, Chihuahua, Labrador und Spaniel wählen, den ich auch nehme – den treudoofen Augen kann ich einfach nicht widerstehen! Dann geht die Arbeit auch schon los, denn so ein kleiner Welpe braucht viel Aufmerksamkeit.

NAMENSGEBUNG

Dank eingebautem Mikrofon gebe ich dem Fellbündel den Namen Oskar, damit er später auch auf mich hört. In den heimischen vier Wänden bekommt Oskar erst mal ein paar Streicheleinheiten, er leckt sich genussvoll über die Nase, schließt die Augen und gibt Pfötchen. In bestimmten Situationen, wenn Oskar Männchen macht oder toter Hund spielt, darf ich per Mikrofon Kommandos eingeben. Dadurch konditioniere ich den kleinen Vierbeiner und er beherrscht im Laufe der Zeit immer mehr Tricks, die auf Hunde-Turnieren bares Geld bedeuten. Aber zuerst geht es mit Oskar hinaus in die freie Natur. Per Stylus wird die Route festgelegt: An einem Café vorbei bis zum Park und zurück, schließlich möchte ich ihn nicht überfordern. Auf unserem Weg begegnen uns andere Hunde, die entweder angekläfft oder freudig beschnuppert werden. Oskar macht seinen Haufen und es geht weiter. Im Park werfe ich ein Frisbee und lasse ihn mit anderen Hunden herumtollen. Nach einer kleinen Pause und anschließender Pinkelorgie meines neuen Freundes kommen wir wieder zu Hause an.

REINLICHKEIT

Pflege muss sein, denke ich mir, denn wer will schon Flöhe in der Wohnung. In der Tierhandlung ein tolles Shampoo gekauft und schon wird Oskar per Stylus von oben bis unten eingeseift und anschließend abgebraust. Nun ist er fit für das erste Turnier. Mit dem Frisbee hat er schon Erfahrungen, denke ich mir, und melde ihn zum Wettbewerb an. Geschickt

SPIELEN? Oskar braucht etwas Abwechslung.

GESCHÄFT Auch ein Hund muss mal.

SPIELGEFÄHRTE Mein zweiter Hund: Piri!

werfe ich mit dem Stylus das Frisbee und Oskar hechtet wie ein Weltmeister hinterher und fängt es aus der Luft. Je weiter das Frisbee fliegt, desto mehr Punkte bekommen wir. Am Ende sind wir so gut, dass es für Platz 1 reicht und ein fettes Preisgeld winkt. Von dem Geld bekommt der kleine Vierbeiner ein leckeres Festmahl, über das er sich sichtlich freut.

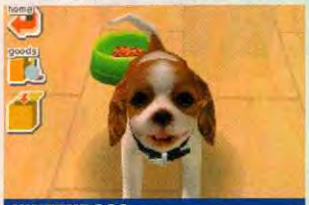
Nintendogs ist faszinierend. Ihr bringt eurem Hund neue Tricks bei, füttert ihn, sorgt für entsprechend Auslauf, nehmt an Agility-, Dressur- oder Frisbee-Turnieren teil und kauft neues Spielzeug oder auch mal eine neue Inneneinrichtung, um für etwas Abwechslung zu sorgen. Die verschiedenen technischen Möglichkeiten des DS werden dabei hervorragend ausgenutzt. Eine coole Simulation, die superniedlich ist und viele Freunde finden wird.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK NINTENDOGS

Duell der Haustiere

Wer sorgt für mehr Freude? *Nintendogs* oder *Tamagotchi*?



NINTENDOGS

GAMEPLAY ★★★★½

Spielkonzept: Klasse, denn ihr müsst euch permanent um euren Hund kümmern. Im Vergleich zu *Tamagotchi* sind die Aufgaben bei *Nintendogs* vielfältiger.
Schwierigkeitsgrad: Einfach. Euer Hund ist relativ leicht zufrieden zu stellen, während man für die Tricks schon etwas Geduld benötigt.
Wiederspielwert: Dank vieler Hunde recht hoch. Das Prinzip bleibt gleich.

STEUERUNG ★★★★★

Grandios: Fast perfekter Einsatz des Stylus und ebenso tolle Unterstützung des eingebauten Mikrofons.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Wunderschöne Hunde, die real kaum anders aussehen. Lediglich die Hintergründe könnten besser sein.
Sound: Dezent, aber sehr gut. Das Bellen klingt durchaus realistisch.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

TAMAGOTCHI

GAMEPLAY ★★★½

Spielkonzept: Einfach, aber gerade dadurch auch für jedermann zugänglich. Ihr hegt und pflegt euer Tamagotchi und ab und zu spielt ihr mit ihm.
Schwierigkeitsgrad: Mittel. Es dauert trotz weniger Funktionen einige Stunden, bis man das Spielprinzip vollständig begriffen hat.
Wiederspielwert: Hoch! Viele schleppen ihr Tamagotchi Wochen mit sich herum.

STEUERUNG ★★★

Gesteuert wird *Tamagotchi* mit wenigen winzigen Knöpfen, die für große Hände nicht geschaffen sind.

TECHNIK ★

Grafik: Was soll man zu einem Haufen Pixel sagen, die mit minimalen Animationen das Spielprinzip darstellen?
Sound: Pieps, pieps, pieps! Sound kann man das nicht nennen.

GESAMTWERTUNG ★★★½

Fazit: Ein Unterschied wie Tag und Nacht. Der Grundgedanke ist bei beiden Spielen gleich. Aber man merkt, dass das kleine *Tamagotchi* einige Jahre auf dem Buckel hat. Dank eindrucksvoller Technik und witzigen Spielideen liegt *Nintendogs* im direkten Vergleich klar vorne.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
kauft schon Hundefutter.

Klasse, was Nintendo aus einer recht einfachen Idee macht. Dank brillanter Technik, die perfekt auf die DS-Hardware zugeschnitten ist, und einem Charme, dem sich wohl die wenigsten entziehen können, wird Nintendogs sehr viele Freunde finden. Trotz zahlreicher Features, interessanter Turniere und einer Vielzahl Hunde ist die Langzeitmotivation des Titels nur begrenzt.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
hat ein neues Haustier.

Gassi gehen für jederman! Selbst hartgesottene Actionfans werden um ein Lächeln nicht herumkommen, wenn der kleine Welpe bei kurzen Streicheleinheiten genussvoll die Augen schließt. Nintendo zeigt eindrucksvoll wie innovative, aber auch eigentlich einfache Spielprinzipien aussehen müssen. Nintendogs ist auf dem DS schon jetzt ein Klassiker. Unbedingt anspielen!

IMPORT-TEST
NINTENDOGS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **2005**	Störfaktor Sprache **Mittel**

- Perfekte Ausnutzung der Technik
- Wunderschöne Präsentation
- Innovatives Spielprinzip
- Bedingte Langzeitmotivation

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Nintendogs nutzt jedes Feature des DS in fast perfekter Art und Weise aus und lässt kaum Wünsche offen."

STEUERUNG **91%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	76%	– %	**85%**

IMPORT JP

„**Niedliche Kläffersimulation** mit vielen tollen Ideen, genialer Technik und schicker Optik."

HARDWARE

MERKWÜRDIG Ersatz-Stylus, Ladekabel und Ohrhörer passen nicht in die Tasche.

Starter Pack

ZUBEHÖR Sinnvolles, aber teures Zubehör für DS-Spieler

Was für ein seltsames Ensemble: Das neue DS-Paket für Einsteiger wirkt eher wie ein Schnellschuss als wie eine überlegte Zubehör-Zusammenstellung. Denn neben einer kleinen Aufbewahrungstasche gibt es zwar auch ein USB-Ladekabel für den PC, einen Ersatz-Stylus für den DS und einen Ohrhörer – doch dieses Zubehör passt leider nicht in die Tasche.

EINMAL SCHNUPPERN

Nach dem Öffnen der transparenten Verpackung stieg uns übrigens ein derbes Lüftchen in die Nase. Die silberne DS-Tasche roch derart penetrant nach Industrie-Lösungsmittel, dass wir das gute Stück erst einmal zum Auslüften ans offene Fenster legen mussten. Die silberne Beschichtung und die halb verklebte, halb vernähte Gürtelschnalle wirken sehr billig und nicht gerade vertrauenerweckend. Positiv fiel uns das rund 1,5 Meter lange USB-Kabel auf, mit dem ihr den Akku des DS an jedem PC aufladen könnt. Weniger praktisch ist allerdings der beigelegte Ohrhörer mit eingebauter Lautstärkeregelung, denn seine Klangeigenschaften sind unter aller Kanone. Für die Musikwiedergabe von CD- oder MP3-Playern sind diese Ohrhörer definitiv ungeeignet. 15 Euro sind für dieses Paket sicherlich nicht zu viel, allerdings sollte eine Tasche auch äußerlich etwas hermachen. Fazit: kein Paket edler Kostbarkeiten, sondern eher eine Tasche mit dem Nötigsten für DS-Einsteiger. **(bh)**

TEST
STARTER PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.com
Preis	Leistung
Ca. € 15,-	Befriedigend

- ⊕ USB-Ladekabel
- ⊕ Guter Ersatz-Stylus
- ⊖ Unterdurchschnittliche Verarbeitung
- ⊖ Anfangs starker Lösungsmittelgeruch

EINSCHÄTZUNG: **OK**

Leather Case

ZUBEHÖR Echtes Leder schützt den DS vor Kratzern.

Nintendos DS ist nicht nur ein hervorragender Zeitvertreib für Kinder, sondern auch für Erwachsene. Allein die Tatsache, dass das Gerät selbst Platz für zwei Spiele (ein GBA-Titel und ein DS-Spiel) birgt, macht eine zusätzliche Tasche für Spiele eigentlich überflüssig. Aber was passiert, wenn ihr das gute Stück nicht lose in der Tasche, auf dem Autorücksitz oder auf Schränken und Tischen herumliegen lassen wollt? Richtig, dann braucht ihr eine Tasche – am besten eine, die hübsch aussieht.

ECHTES LEDER

Das Leather Case von Logic 3 ist so eine praktische Tasche, die dank des Einsatzes von gut vernähtem, echtem Leder nicht nur sehr robust ist, sondern auch noch edel aussieht. Um den Nintendo DS darin zu verstauen, könnt ihr die Tasche über zwei Magnetverschlüsse an der Oberseite öffnen und hineinschieben. Ob ihr die beigelegte Handschlaufe oder den (ebenfalls aus Leder gefertigten) Schulterriemen anschließend noch befestigt, ist reine Geschmackssache. Alternativ könnt ihr die lederne Tasche auch über eine gut vernähte Gürtelschlaufe an der Hose befestigen – das ist allerdings nicht so praktisch, schließlich ist der Nintendo DS ein recht großes Gerät. Fazit: Auch wenn es keinen Stauraum für weitere Spiele oder anderes Zubehör bietet, ist das Leather Case die hübscheste DS-Tasche, die wir bislang zu Gesicht bekommen haben. **(bh)**

TEST
LEATHER CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.com
Preis	Leistung
Ca. € 15,-	Gut

- ⊕ Echtes Leder
- ⊕ Sehr gut verarbeitet
- ⊕ Mit Handschlaufe und Schulterriemen
- ⊖ Kein Stauraum für Spiele oder Zubehör

EINSCHÄTZUNG: **GUT**

FEIN Die stilvolle Tasche für den Nintendo DS besteht fast komplett aus echtem Leder.

Bigben Mini-Pad

CONTROLLER **Der kleinste GameCube-Controller im Test**

Nintendo hat im Umgang mit Spiele-steuerungen seit jeher ein gutes Händchen bewiesen, auch beim Design des GameCube-Controllers. Bigben hat dieses Standard-Aussehen mit dem Mini-Pad nun stark geschrumpft – aber was taugt das gute Stück eigentlich?

DER PRAXISTEST

Das Tastenlayout, die analogen Mini-Sticks und das Steuerkreuz sind natürlich an das Nintendo-Original angelehnt, liegen aber dennoch etwas näher beieinander als gewohnt. Kinder werden vermutlich mit den gut gefederten Schultertasten ihre Probleme haben, wobei sich Jugendliche und Erwachsene eher an der kompakten Bauform stoßen. Die Feuertasten A, B, X und Y verrichten ihren Dienst zwar zuverlässig, sind aber sehr leichtgängig und etwas klapprig. Hier hätte man ruhig etwas bessere Tasten verwenden können. Etwas gespart hat man auch beim Verbindungskabel, denn das ist mit rund 1,7 Metern nicht besonders lang. Das Mini-Pad besitzt an den beiden Griffseiten zwei relativ kleine, geriffelte Gummiflächen, die offensichtlich mehr Halt garantieren sollen. Im Test berührten die Tester aus der Redaktion diese Flächen jedoch so gut wie nie berührt, weil der Controller eben sehr klein ist. Im Praxistest mit *Resident Evil 4*, *Splinter Cell: Chaos Theory* und *Super Smash Bros. Melee* stellte sich nicht der Spielkomfort ein, den wir von Nintendos Controller-Referenz gewohnt sind - schade. Fazit: Für kleine GameCube-Spieler ist dieser Controller sicherlich eine interessante (und günstigere) Alternative zum Original von Nintendo. Wer jedoch mittelgroße bis riesige Hände hat, sollte diese unbedingt vom Mini-Pad lassen. **(bh)**

KNUFFIG **Das Mini-Pad eignet sich besonders für kleine Spielerhände.**

TEST
MINI-PAD

Typ:	Controller
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	Leistung
Ca. € 15,-	Gut

- ⊕ Sehr gut für kleine Spielerhände geeignet
- ⊖ Kurzes Kabel: ca. 1,7 Meter
- ⊖ Leichtgängige, klapprige Tasten
- ⊖ Ungeeignet für mittelgroße bis große Hände

EINSCHÄTZUNG
OK

Monster GLS 200

ZUBEHÖR **GameCube-Kabel ohne RGB-Übertragung**

Es ist zwei Meter lang, gut isoliert und weckte aufgrund des recht hohen Preises hohe Erwartungen. Als wir dann den GameCube über das DLS 200 mit einem Fernseher verbanden, kam die Überraschung: Die Übertragungsqualität war sehr gering, Schriftzüge warfen deutliche Schlieren – und das Bild erschien generell recht farbarm. Zum Vergleich haben wir das RGB-Kabel von Nintendo (kostet ebenfalls ca. 30 Euro) eingesetzt, das ein kristallscharfes Bild liefert. Fazit: Ihr solltet die 30 Euro lieber in Nintendos SCART-Kabel statt in das zwar sehr gut verarbeitete, aber nicht so leistungsfähige GLS 200 investieren. **(bh)**

TEST
MONSTER GLS 200

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Monster
Info-Telefon:	06196-766455
Internet:	www.monstercable.com
Preis	Leistung
Ca. € 30,-	Unbefriedigend

- ⊕ 2 Meter lang
- ⊕ Sehr gut isoliert
- ⊖ Überträgt keine RGB-Signale
- ⊖ Bildqualität relativ schlecht

EINSCHÄTZUNG
SCHWACH

SCHADE **Die Bildqualität des GLS 200 ist nicht berauschend.**

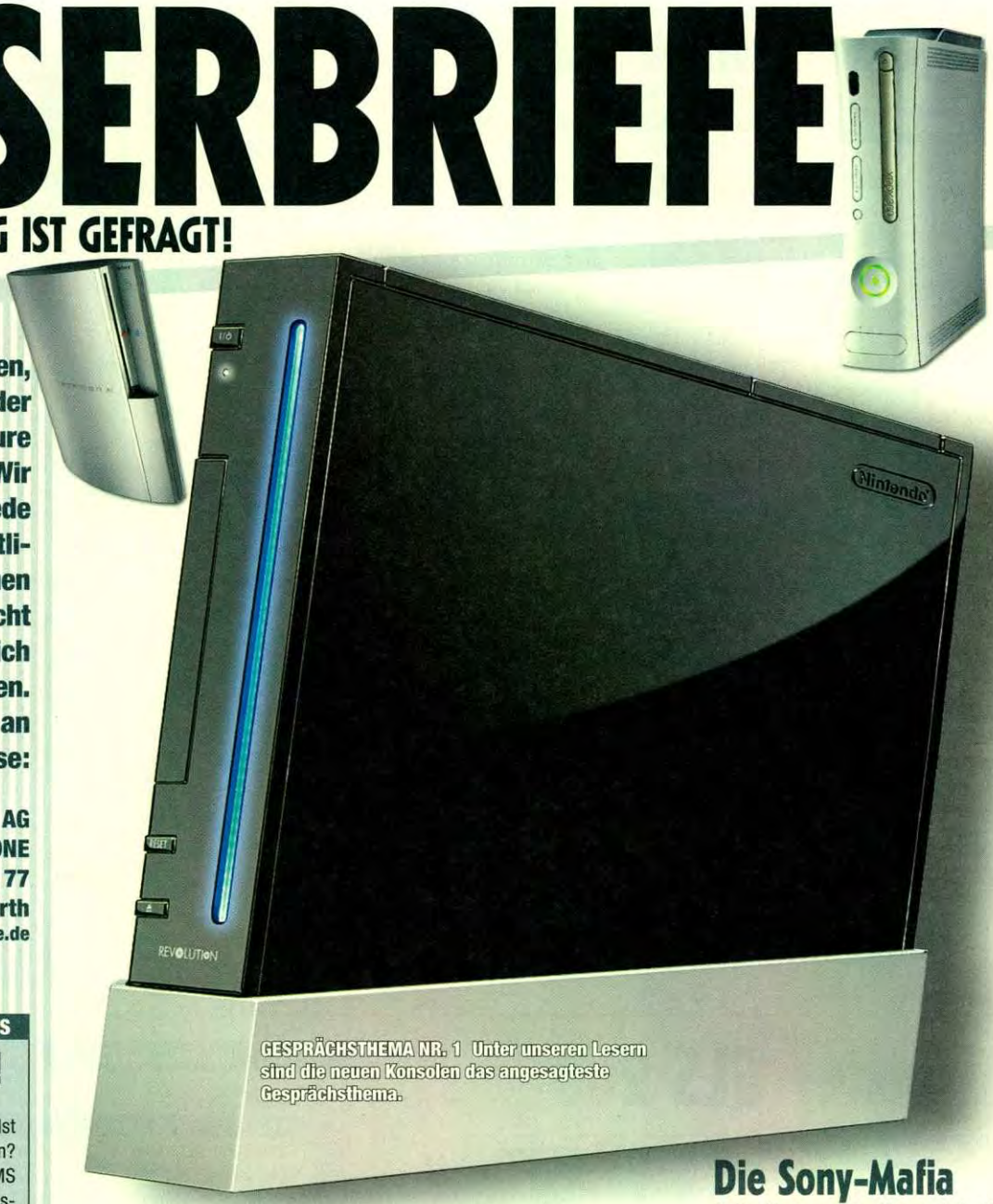
N-ZONE **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Cube Shock Controller	Madrics	Ca. € 15,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!



GESPRÄCHSTHEMA NR. 1 Unter unseren Lesern sind die neuen Konsolen das angesagteste Gesprächsthema.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 84 446;
€ 0,49/SMS für E-Plus, O2, Vodafone (inkl. € 0,12/SMS VF-D2 Transportanteil)

€ 0,61/SMS für T-Mobile, (inkl. € 0,12/SMS T-Mobile Transportanteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 800 700;€ 0,50/SMS

Eine neue Ära

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich muss unbedingt meine Meinung zu dem Thema „Image ist alles – Der beste Eindruck" ablassen: Ich finde es ehrlich gesagt noch etwas zu früh, um die neue Konsolengeneration einzuläuten! Microsoft bringt doch irgendwie die gesamte Videospielbranche durcheinander. Die Xbox 360 wurde ja auf MTV gezeigt. Aber dass das Microsoft einen Vorteil bringt, glaube ich weniger. Die Xbox 360 wird als Erstes auf dem Markt erscheinen, was ein großer Fehler sein dürfte. Denn die Konsole, die zuletzt erscheint, wird die beste sein! Und soweit ich weiß, wird das Nintendo sein. Und außerdem bin ich schon sehr gespannt, was Nintendo uns da noch verschweigt. Die Controller werden bestimmt mit einem Touchscreen ausgerüstet, was dem Revolution bestimmt einen Vorteil verschafft. Außerdem kann man dann ja noch den DS mit dem Revolution über WLAN verbinden! Und Nintendo will das Internet auf dem Revolution kostenlos zur Verfügung stellen. Das ist echt cool! Na ja, ich bin jedenfalls schon sehr gespannt auf die nächsten Konsolen.
Mit freundlichen Grüßen

CHRISTIAN BEYER

Hallo!
Der Nintendo Revolution ist insgesamt sehr interessant, aber am meisten freue ich mich auf den Internet-Zugang. Aber was auch spannend ist, ist das neue Spielerlebnis, das Nintendo bringen will. Ich habe schon oft darüber nachgedacht, wie die das schaffen wollen: neue Steuerung oder ganz futuristisch mit Kamera und Mikrofon und ohne herkömmlichen Controller? Aber das Einzige, was ich momentan tun kann, ist abwarten und DS spielen.

MARCEL MÜLLER

Die Sony-Mafia

Auch über meiner Klasse hat die „Sony-Mafia" ihre dunklen Schwingen ausgebreitet. Aber ich frage mich immer noch, was meine Mitschüler an der PS2 so toll finden. Ich höre immer nur: „*GTA, GTA* … oh, du fantastisches *GTA*!" *GTA* kam auch für Xbox und PC raus. Da frage ich mich wirklich, warum die PS2 so einzigartig sein soll.

MARCO HUBERTY

Geschichtsstunde

Hallo N-ZONE-Team!
Hier meine Gedanken zum Thema Storys von Games: Mein Kumpel hat sich neulich das Spiel *Star Wars: Knights of the Old Republic II* für den PC zugelegt. Gestern fragte ich ihn, um was es in diesem Spiel eigentlich geht. Die Antwort: „Ich weiß es nicht." Und da stellte ich mir die Frage: Kann ein Spiel Spaß machen, wenn man nur das tut, was einem vorgegeben wird, und sich keineswegs für die Hintergründe inte-

N-ZONE ELECTRONIC ARTS PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Donkey Konga 2* für den GameCube darf sich nun Sven Bayer aus Schweinfurt freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Need for Speed Underground 2* für den Nintendo DS, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 17. Juni 2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

ressiert? Die Produzenten denken sich eine Story ja nicht zum Spaß aus. Wenn Spiele keine Story haben, sind die doch sinnlos. Natürlich gibt es auch Spiele, die keine Story brauchen, wie zum Beispiel Sport-Games. Da ist klar: Das einzige Ziel ist, zu gewinnen. Aber das ist auch ein Grund, warum ich Sport-Games nicht leiden kann. Für mich ist ein Spiel mit einer hervorragenden Story auch ein hervorragendes Spiel, egal, ob die Grafik gut oder schlecht ist.
Mein absolutes Lieblingsspiel ist *Final Fantasy VII* für die PSone. Diese Hammer-Story kann man einfach nicht übertrumpfen!

PHILIPP DEUS

Individuell

Einen schönen guten Tag!
Ich habe eben in der aktuellen Ausgabe den Leserbrief von Bernd H. gelesen und fühle mich jetzt genötigt, endlich einmal etwas zu diesem Thema zu sagen: Ich persönlich empfinde es als Segen, dass sich die drei großen Konsolen in ihrer Spieleauswahl unterscheiden, damit jeder nach seinem Geschmack individuell wählen kann. Es wäre nun wirklich hirnrissig, wenn alle Spiele auf allen Systemen entwickelt würden. Man sieht ja hinlänglich, was dabei herauskommen kann: Meistens leidet die GC-Fassung und man ärgert sich, weil viel mehr drin gewesen wäre. Da hab ich lieber kleinere Verkaufszahlen mit den unverwechselbaren Nintendo-Spielen, solange Nintendo damit über die Runden kommt. Nebenbei bemerkt finde ich – als 26-jähriger Berufs-Heavy-Metaler – es wesentlich „cooler", die Fahne der „Kinderkonsole" hochzuhalten, als mit dem Strom der Trendfischchen zu schwimmen. Ein bisschen Eigenständigkeit und Individualität hat noch keinem geschadet!

FRED

Power-Fan

Hi!
Ich möchte mich zu der seltsamen Bemerkung in den Flops der letzten Ausgabe äußern, dass die Power Rangers wieder nur Durchschnittskost bieten! Ich finde, dass der aktuelle Titel *Power Rangers Dino Thunder* ein Hitkandidat ist, da er, was Abwechslung und Spannung angeht, einfach alle anderen aussticht! Und auch die Grafik kann sich sehen lassen, die Anatomie der Charaktere ist sehr gut gelungen, wenn auch nicht perfekt!

SASCHA R.

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über:
The Legend of Zelda: The Twilight Princess

sebbbbe — AW: Das neue "The Legend of Zelda" GC
Rang: ▲ Anmeldedatum: 06.01.03 Datum: 18.05.05 18:16
Die neuen Ingame Videos sind ja einsame Spitze! Vor allem das mit dem Reiten und dem Wald Dungeon! Das sieht einfach geil aus! Das Spiel wird am ersten Tag gekauft.
geändert am 18.05.2005 um 18:17 Uhr von sebbbbe
sebbbbe
Weiterleiten Antworten

Lord T-Rex — AW: Das neue "The Legend of Zelda" GC
Rang: ▲ Anmeldedatum: 02.03.04 Datum: 18.05.05 19:22
geil alter !, ich stimme ihm zu, gleich am ersten tag !!! und die japanishce hol ich mir auch vorher xD
Meine GC-Spiele: MK: DD, Zelda TWW, NBA 2002, SSBM, F-Zero GX, Die Sims Brechen aus, Yu-Gi-Oh The Falsebound Kingdom, Luigis Mansion, Starfox Adventures, Sonic Adventures 2 Battle, Worms 3D, DragonBall Z Budokai, SMS, Need for Speed Hot Pursiut 2, Zelda OoT und MQ, Simpsons Hit & Run, FF: CC
Weiterleiten Antworten

Ultimatik — AW: Das neue "The Legend of Zelda" GC
Rang: ▲ Anmeldedatum: 02.06.03 Datum: 18.05.05 19:56
Puh hatte schon befürchtet dass Pferd is so lahm wie in Oot, aber des sieht ja geil aus....Hoffe man kann ganz oft auf dem Vieh reiten
VIVA IQş noZ
Weiterleiten Antworten

zelda-128 — AW: Das neue "The Legend of Zelda" GC
Rang: ▲ Anmeldedatum: 21.07.04 Datum: 18.05.05 21:15
Video in hülle und fülle http://media.cube.ign.com...
Weiterleiten Antworten

NordmarKrieger — AW: Das neue "The Legend of Zelda" GC
Rang: ▲ Anmeldedatum: 22.08.04 Datum: 18.05.05 21:38 IP: 195.93.60.73
Wie geil is das denn? Man ich kann nich mehr warten, hoffentlich erscheint das Spiel wirklich im November.
Sei ohne Furcht im Angesicht deiner Feinde, beschütze die Wehrlosen und tue kein Unrecht, dies ist dein Eid! - Godfrey von Ibelin
Löschen Bearbeiten Weiterleiten Antworten

Phantomganon — AW: Das neue "The Legend of Zelda" GC
Rang: ▲ Anmeldedatum: 04.01.03 Datum: 18.05.05 14:00
Woah! Danke für den post! Is ja Hammer, voll orchestrierter Soundtrack, meine Gebete wurden erhört (ich als alter Soundtrack-Fetischist). Die Story scheint auch cool zu werden (siehe Twilight Princess - Parallelen zu dem gleichnamigen Film; außerdem soll auch Ganondorf wieder vorkommen)
Weiterleiten Antworten

SuperLink — AW: Das neue "The Legend of Zelda" GC
Rang: ▲ Anmeldedatum: 03.04.03 Datum: 18.05.05 14:02
juhuuuu , es kommt noch im Herbst
Weiterleiten Antworten

Hyrule-on-Tour — AW: Das neue "The Legend of Zelda" GC
Rang: ▲ Anmeldedatum: 05.02.04 Autorenpunkte: 15 Lesertests: 1 Datum: 18.05.05 14:11
Ihr macht gleich Luftsprünge.
http://http://www.jeux-fr...
Neue Videos, hab sie mir aber noch nicht anschauen können. Server überlastet.
Dann schaut euch lieber mal Live-Bilder von Zelda an. Nacher sind die Videos... na der Server nicht überlastet.
http://www.consolewars.de...
Ich weiß, ihr liebt mich dafür
geändert am 18.05.2005 um 14:12 Uhr von Hyrule-on-Tour
Und Gewinner des offiziellen **Miss N-Zone Avatar Contests** ist.. **Hyrule-on-Tour**.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Passend zum Filmstart von *Star Wars Episode III: Die Rache der Sith* verfällt auch die PLAYZONE dem *Star Wars*-Fieber. In der Ausgabe 07/2005 präsentiert euch unser Schwestermagazin eine dicke Vorschau zum Action-Knaller *Star Wars Battlefront 2* und den Test von *Star Wars Episode III: Die Rache der Sith.* Darüber hinaus könnt ihr euch über die Vorschaustrecke freuen, in der ihr eine Vorstellung aller PS2-Hits der E3 findet! Mit DVD! Jetzt im Handel!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

E3 ganz groß! Die weltgrößte Video- und Computerspielemesse der Welt dominiert die aktuelle Ausgabe der XBOX-ZONE. Auf über 30 Seiten bekommen Xbox-Fans die volle Info-Packung präsentiert. Alle Hits für die Xbox und die heiß erwartete Xbox 360 werden vorgestellt. Aber auch die Teststrecke ist zum Bersten gefüllt. *Medal of Honor: European Assault, Area 51* und *Pariah* sind nur einige der Titel, die getestet wurden! Mit DVD! Jetzt im Handel!

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

F-Zero

Hallo!

Habt ihr Informationen, ob ein zweiter Teil von *F-Zero GC* in Planung ist? Warum gibt es noch kein gutes Tennisspiel auf dem GameCube, so wie zum Beispiel *Virtua Tennis 2* auf dem Dreamcast?

DIETER

N-ZONE Momentan ist kein weiterer *F-Zero*-Teil für den GameCube angekündigt. Nintendo wird dieses Franchise mit Sicherheit nicht aussterben lassen. Aber auf welcher Konsole ein Nachfolger erscheinen wird, steht derzeit noch in den Sternen. Was Tennisspiele angeht, sind diese auf dem GameCube in der Tat Mangelware. Allerdings ist im Februar das erstklassige *Mario Power Tennis* erschienen, welches konsolenübergreifend zu den besten Tennisspielen überhaupt zählt und insbesondere im Mehrspieler-Modus zur Höchstform aufläuft.

Resident Evil 4

Tag N-ZONE-Team!

Ich komm mal direkt zu meiner Frage: Was ist da los im Hause Namco? Normalerweise liebe ich Namco wegen Spielen wie *Soul Calibur 2* oder *Tales of Symphonia.* Aber was musste ich da in eurer Ausgabe 06/05 lesen? Kein *Soul Calibur 3* für den GameCube? Es war schon hart von Capcom, dass *Resident Evil 4* nicht exklusiv für den GameCube erscheint, aber das geht ja nun zu weit.

IGOR

N-ZONE Es stimmt leider, dass *Soul Calibur 3* nicht für den GameCube geplant ist. Wir finden das auch sehr schade, zumal *Soul Calibur 2* das beste Beat 'em Up für den GameCube ist. Was *Resident Evil 4* angeht: Ist es denn wirklich so schlimm, dass der Titel doch noch auf der PlayStation 2 erscheint? Während viele GameCube-Besitzer den Horrorschocker mittlerweile durchgespielt haben, müssen PlayStation-2-Besitzer immerhin noch ein halbes Jahr auf das Erscheinen des Titels warten. Damit sollte doch selbst ein beinharter Nintendo-Fan leben können, finden wir.

Einzelstücke

Hallo N-ZONE!

Erst einmal herzliche Gratulation zum achtjährigen Jubiläum. Ich bin treuer N-ZONE-Leser und wollte auch gerne an eurem tollen Gewinnspiel teilnehmen. Leider habe ich nirgendwo herausgefunden, wie ich das machen kann. Könnt ihr mir helfen? Außerdem würde ich gerne wissen, ob man diesen Nintendo DS mit *Super Mario 64* auch irgendwo bestellen kann?

MARKUS

N-ZONE Zunächst einmal möchten wir all unsere Leser um Entschuldigung bitten. Im Jubiläumsgewinnspiel hat sich ein Fehler eingeschlichen: Der Kasten mit den Teilnahmebedingungen war nicht vorhanden. Darum möchten wir allen Lesern dieser Ausgabe die Möglichkeit geben, am Jubiläumsgewinnspiel der letzten N-ZONE teilzunehmen. Wie ihr das macht, könnt ihr in den News auf Seite 7 nachlesen. Was die gebrushten Konsolen des Jubiläumsgewinnspiels angeht, welche wir von Nintendo zur Verfügung gestellt bekommen haben: Hierbei handelt es sich um Einzelstücke, die speziell für uns designt werden.

Messe-Wahnsinn

Hallo N-ZONE!

Ihr wart ja auf der E3. Dazu habe ich einige Fragen an euch:

1. Wie hat euch das neue *Zelda* für den GameCube gefallen?

2. Was haltet ihr vom Design von Xbox 360, PlayStation 3 und Nintendo Revolution?

3. Findet ihr es nicht schade, dass Nintendo so wenige Informationen zum Revolution herausgegeben hat? Haben die dann überhaupt noch eine Chance?

4. Kommt *Dance Dance Revolution Mario Mix* auch nach Europa?

5. Was ist aus *Advance Wars: Under Fire* für den GameCube geworden? Darüber habe ich im Internet gar nichts mehr gefunden?

6. Glaubt ihr, dass *Prince of Persia 3* wieder so gut wird wie die Vorgänger?Danke für die Antworten!

ANONYM

N-ZONE 1. Keine Frage, das neue *Zelda* für den GameCube wird das Spiel des Jahres für den GameCube. Nach der aktuellen Releaseliste, welche Nintendo zur E3 herausgegeben hat, soll Links neues Abenteuer sogar noch im November in Europa erscheinen. All unsere Eindrücke zum neuen Fantasy-Spektakel könnt ihr in unserer großen Vorschau in dieser Ausgabe nachlesen.

2. Wir halten das Design aller neuen Konsolen für gelungen. Einige Verlagskollegen haben aber an allem etwas auszusetzen. Die Xbox 360 ist ihnen etwas zu geschwungen, der Nintendo Revolution zu schlicht und die PlayStation 3 sieht aus wie ein Radiowecker ;-) Nun ja …

3. Ja, wir waren alle ein wenig enttäuscht, dass Nintendo letztlich doch nicht so viele Informationen veröffentlicht hat wie erhofft. Insbesondere, da Sony und Microsoft ja fast alle Daten bekannt gegeben haben. Allerdings sollte man abwarten, welche Pfeile Nintendo für dieses Jahr noch im Köcher hat.

4. Der Titel heißt jetzt *Dancing Stage Mario Mix* und soll bereits im Oktober nach Europa kommen. Unsere Musikspiel-Experten Sascha Dowidat und Christian Schönlein können die Veröffentlichung des Titels kaum erwarten.

5. Das liegt daran, dass der Titel jetzt *Battalion Wars* heißt. Einen Termin für Europa gibt es bislang noch nicht.

6. Ja. Nach den Spielszenen zu urteilen, die wir bislang vom neuen *Prince of Persia*-Spiel gesehen haben, steht der Titel seinen Vorgängern in nichts nach und bietet darüber hinaus erstaunlich viele neue Spielelemente. Weitere Infos zum neuen *Prince of Persia* werden wir in den kommenden Ausgaben liefern.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Baten Kaitos

Hat Nintendos neues Rollenspiel ein **ausreichend gutes Blatt**, um bei euch einen Stich zu machen?

Mit Rollenspielen ist es so eine Sache: Entweder man kann dem Genre von vorneherein etwas abgewinnen oder der Funke springt nie über. Einige Ausnahmen schaffen es aber doch, die Neugier in einem Maße zu wecken, dass man seine Vorbehalte über Bord wirft und Dutzende von Stunden in die Weiterentwicklung seines Charakters oder in die Jagd nach ultraseltenen Gegenständen investiert. So erging es 6,4 Prozent aller Teilnehmer: Sie hatten vor *Baten Kaitos* noch nie ein Rollenspiel auch nur angesehen. Der Rest (93,6 Prozent) hatte bereits umfassende Vorerfahrung in dem Genre. Rollenspiele üben in vielerlei Hinsicht eine Faszination auf den Spieler aus. Neben der technischen Komponente und dem Spielsystem spielt die Hintergrundgeschichte eine große Rolle. In diesem Bereich hebt sich *Baten Kaitos* etwas von der Konkurrenz ab. Man übernimmt die Rolle eines Geists, der nicht nur als Schutzengel fungiert, sondern auch in die Entwicklung des Charakters eingreift. Für 17,7 Prozent von euch ist das genug Individualität, um der Story das Prädikat „Einfach super!" zu geben. Der Großteil – 69,4 Prozent aller Befragten – hält die Story für ziemlich abgefahren, was in diesem Zusammenhang als positiv zu werten ist. 12,9 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser finden die Story eher durchschnittlich.

Kämpfe sind bei einem Rollenspiel ebenso essenziell wie ein flinker Finger bei einem Ego-Shooter. Deshalb ist die Inszenierung der Auseinandersetzung besonders wichtig und nach Meinung von 60,7 Prozent aller Umfrageteilnehmer bei *Baten Kaitos* auch super gelungen. 36,1 Prozent der Teilnehmer sind mit dem Effektfeuerwerk zufrieden, aber auch nicht mehr. Und 3,2 Prozent aller Umfrageteilnehmer sagen sogar, dass die Kampfpräsentation nicht mit der konkurrierender Titel mithalten kann.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Electronic Entertainment Expo 2005

Eure Meinung zur weltgrößten Video- und Computerspiele-Messe

In dieser Ausgabe findet ihr vorne im Heft eine ausführliche Berichterstattung über die diesjährige E3. Nächsten Monat drucken wir eure Meinung zu diesem Ereignis ab. Wer ist in euren Augen der Gewinner und wer der Verlierer? Was war das beeindruckendste Spiel? Wir sind gespannt.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von den Spieletiteln haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Wie bist du mit dem Inventarsystem zurechtgekommen?

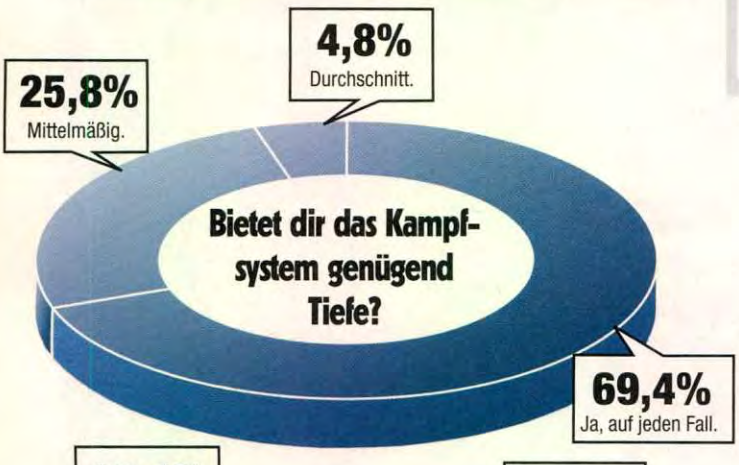
Viele Rollenspiele setzen einen großen Rucksack voraus, um alle Gegenstände tragen zu können. Bei *Baten Kaitos* werden dagegen nur die Essenzen der Gegenstände auf Magnuskarten mitgeführt. Dieses untypische Verfahren der Inventarverwaltung kam bei 38,7 Prozent aller Beteiligten von Anfang an sehr gut an. 50 Prozent aller Umfrageteilnehmer fanden es anfangs etwas seltsam, alles in Kartenform mitzuschleppen, haben sich aber sehr schnell daran gewöhnt. Lediglich 11,3 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser kommen selbst nach längerem Spielen nicht mit dieser Art der Inventargestaltung zurecht.

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über Baten Kaitos.

Nintendofuzzy	AW: N-ZONE Feedback: Eure Meinung zu Nintendos neuer Rollenspiel-Hoffnung Baten Kaitos!
Rang: Anmeldedatum: 24.01.04 Datum: 18.05.05 20:14	Ich finde Baten Kaitos ist eine gute Alternative zu Tales of Symphonia. Die Anime Charatere sehen stylisch aus und auch die Umgebungen sind sehr Detailreich. Außerdem ist das einzigartige Kampfsystem mit den rund 1000 Kartentypen abwechslungsreich. Das Game bietet ca. 40 Stunden und mir wurde immer etwas geboten. Mein Fazit: Für Rollenspiel-Fans ein Pflichtkauf, alle anderen müssen es mal getestet haben! *geändert am 18.05.2005 um 20:21 Uhr von Nintendofuzzy* Habe 23 Spiele für den GameCube Zuletzt gekauft: Resident Evil 4 Weiterleiten Antworten
Hyrule on Tour	**AW: N-ZONE Feedback: Eure Meinung zu Nintendos neuer Rollenspiel-Hoffnung Baten Kaitos!**
Rang: Anmeldedatum: 05.02.04 Autorenpunkte: 15 Lesertests: 1 Datum: 19.05.05 10:46	Baten Kaitos strahlt zwar durch opulente Grafiken, kann aber storytechnisch mit Tales of Symphonia (ToS) nicht ganz mithalten. Auch der Umfang hält sich in Grenzen. Sprachausgabe? Nein, danke, hier hätte man es Zelda nachmachen sollen. Nach meiner Meinung ist dennoch der orchestrale Soundtrack gut gelungen. Nicht selten habe ich mich dabei erwischt wie ich lustvoll mitsummen mußte. Das Kartensystem ist klasse, dennoch hätte ich mir Kämpfe wie in ToS gewünscht. Action ist mir sehr wichtig, die fehlt mir hier jedoch. Die Eigenidentifikation mit der Umgebung gelingt nicht ganz, hierfür ist alles einfach ein bisschen zu schräg. Manch Charakter brachte mich mit seinen Äußerungen wenigstens zum schmunzeln... Wer Rollenspiele mag, der wird wohl an Baten Kaitos seine Freude haben.



Bist du mit dem Karten-Kampfsystem zurechtgekommen?

In *Baten Kaitos* muss sich der Spieler bei Kämpfen ein Karten-System zunutze machen. 21,3 Prozent der Befragten haben dieses System sofort durchschaut, 59 Prozent aller Umfragebeteiligten finden die Kartenkämpfe sehr gut, auch wenn für die volle Kontrolle etwas Eingewöhnungszeit nötig war. 18 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser mussten sich längere Zeit mit dem Spiel auseinander setzen. Verschwindend geringe 1,7 Prozent der Befragten haben das Spiel nach kurzer Zeit aufgegeben, weil ihnen das Kampfsystem zu kompliziert war.

INFO EURE MEINUNG

Welches ist für dich das beste Rollenspiel auf dem GameCube?

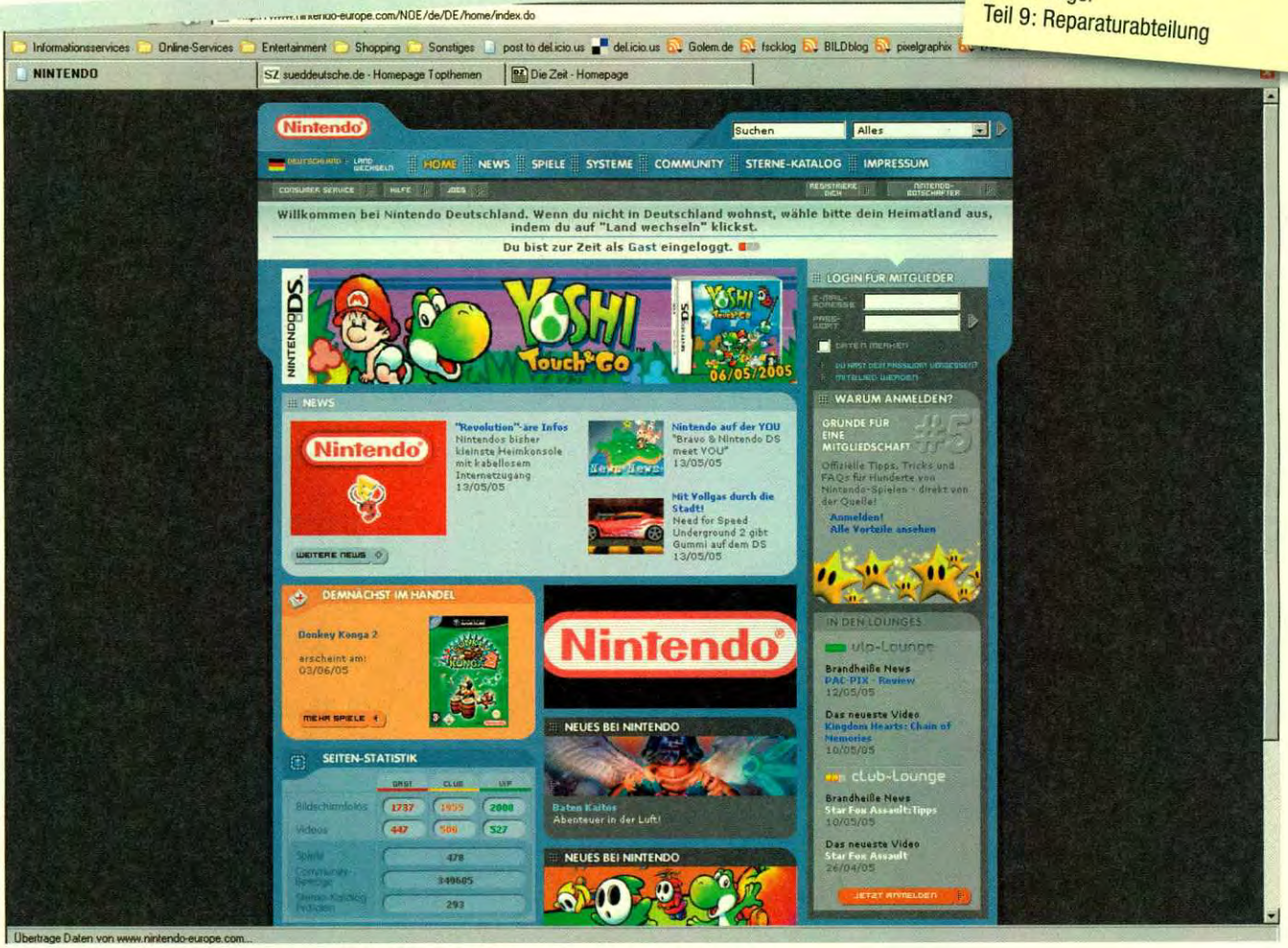
Tales of Symphonia	37,1%
Paper Mario 2	16,1%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	11,3%
Baten Kaitos	11,4%
Skies of Arcadia Legends	9,7%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	6,5%
Pokémon Colosseum	4,8%
Sonstige	3,1%

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

Teil 1: Geschichte von Nintendo
Teil 2: Product Analysis
Teil 3: Product Localisation, Testing & Technical Support
Teil 4: Verpackungen/ Anleitungen
Teil 5: Online-Department
Teil 6: Marketing
Teil 7: Communication Center
Teil 8: Lager
Teil 9: Reparaturabteilung



PORTALFUNKTION **Die Startseite der offiziellen deutschen Nintendo-of-Europe-Homepage.**

Zu Besuch bei Nintendo

Teil 5: Online-Department

Eigentlich wollten wir euch diesen Monat die Marketing-Abteilung von Nintendo of Europe vorstellen. Aufgrund der E3-Messevorbereitungen haben wir aber der Online-Abteilung den Vortritt gelassen. Das Online-Department von Nintendo of Europe sitzt ebenfalls im Hauptfirmengebäude in Großostheim und besteht im Kern aus elf Mitarbeitern. Die Internetseite www.nintendo-europe.com (oder auch www.nintendo.de) wird von bis zu zwei Millionen Nutzern monatlich besucht.

DREH- UND ANGELPUNKT GROSSOSTHEIM

„Wir kümmern uns hier um den zentralisierten Inhalt des europäischen Internetauftritts von Nintendo", beschreibt Wolfram Vogt, Senior Assistant Online Manager, kurz und bündig die Aufgabe des Online-Departments. Der Internetauftritt wird von Großostheim aus zentral gestaltet und in fünf verschiedene Sprachen übersetzt. In der Online-Abteilung findet die Übersetzung der Artikel statt. Zwei Redakteure verfassen die Texte zunächst in Englisch, die dann anschließend von den Übersetzern des Teams in die verschiedenen Sprachen übertragen werden. Neben dem spielebezogenen Inhalt können die länderspezifischen Nintendo-Zentralen in Spanien, Frankreich, den Niederlanden, Italien oder England lokale Inhalte auf der Internetseite ergänzen. Etwa um Promotiontouren anzukündigen, wie die *Pokémon-* oder *Donkey Konga*-Touren. Diese Vorgehensweise erfolgt seit August 2002. Vorher hatten die europäischen Länder jeweils komplett eigene Internetauftritte. Nintendo selbst versteht die Homepage als eine Art Portal zur ihrer eigenen Spielewelt. Mit dem Sternekatalog bietet das Unternehmen seinen Fans zusätzlich einen ganz

ÜBERBLICK Von hier aus kontrolliert und koordiniert Wolfram Vogt zusammen mit seinem Team die Inhalte des europäischen Internetauftritts.

KONZENTRIERT Unter Hochdruck arbeiten die Übersetzer an den einzelnen Lokalisierungen.

besonderen Service. Wer viele Spiele und Konsolen erwirbt, sammelt kräftig Sterne und kann diese gegen spezielle Prämien eintauschen. Dabei wird zwischen digitalen Prämien wie Wallpapers, Desktop-Icons und Bildschirmschonern, die zentral in Großostheim erstellt werden, und Hard- bzw. Softwareprämien unterschieden. Über spezielle Angebote, etwa seltene Controller, limitierte Konsolen und Spiele, entscheidet jedes Land separat, da die Kosten von den einzelnen Länderabteilungen getragen werden.

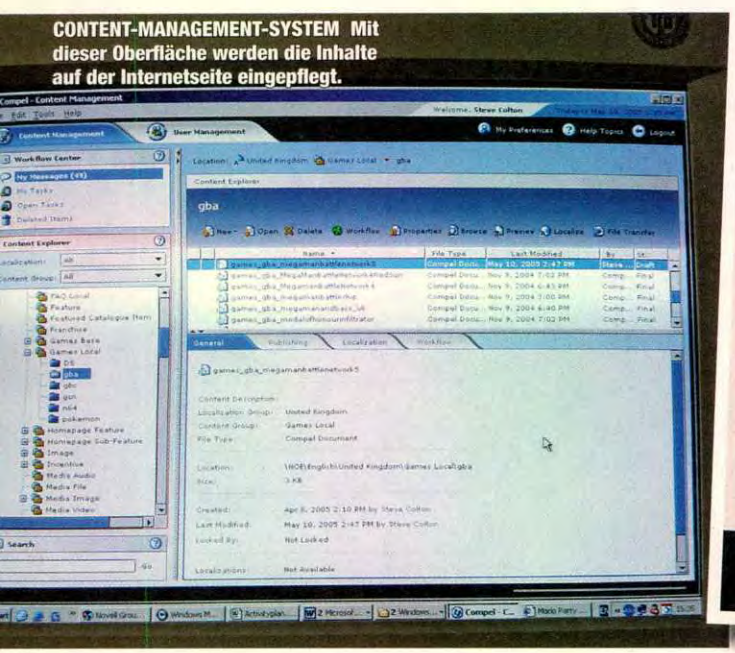
FÜR JEDEN SPIELER DER RICHTIGE INHALT

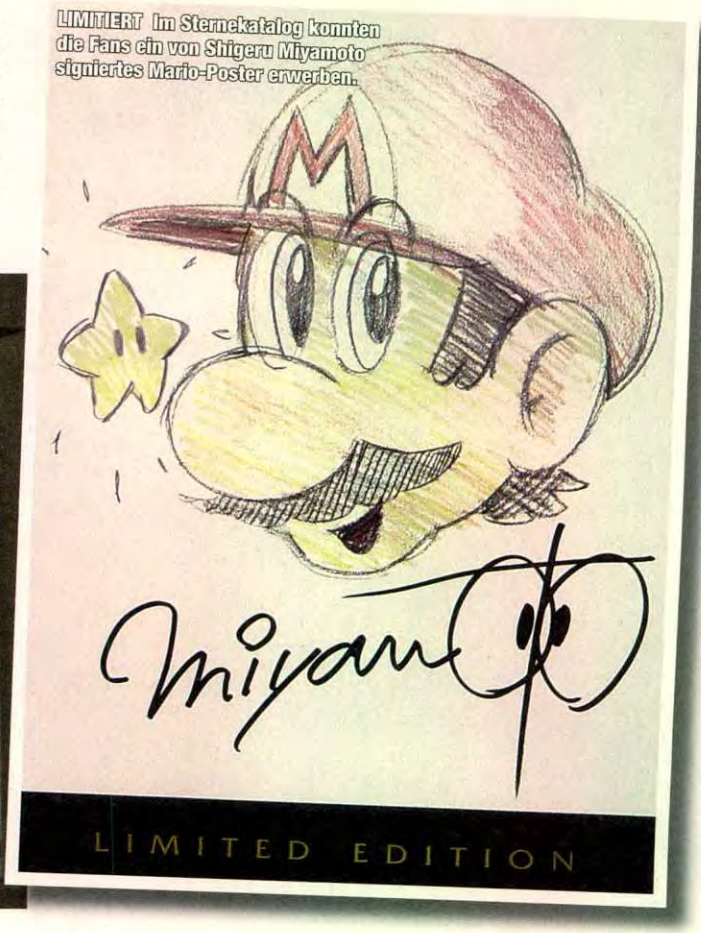
„Wir möchten jedem Spieler ein besonderes Erlebnis bieten, das speziell auf ihn zugeschnitten ist! Dies können wir mit unseren kleinen Microsites im Internet perfekt transportieren. Egal ob Spieler nun auf Resident Evil stehen, Mario mögen oder Pokmon einfach zum Knuddeln finden, jeder findet bei Nintendo auf seine individuellen Bedürfnisse abgestimmte Inhalte", verrät Wolfram Vogt das Geheimnis des Internetauftritts. Die unzähligen Microsites sind optisch alle im Nintendo-Design gehalten und bieten Nintenodo-Fans viele zusätzliche Informationen, Screenshots oder auch Videos zum Spiel. Der individuelle Look der Seiten variiert dabei stark. Während *Donkey Konga* eher witzig anmutet, wirkt *Resident Evil* natürlich gruselig und *Pokémon* eher knuffig. Um die Inhalte für diese speziellen Seiten zu erstellen, arbeiten die einzelnen Abteilungen von Nintendo of Europe eng zusammen. Das Online-Department entwirft das Design der Seiten und sorgt für ein inhaltliches Konzept, während die von uns bereits vorgestellte Abteilung „Product Analysis" interessante Videos und aktuelle Screenshots zu den verschiedenen Spielen liefert.

STÄNDIGES WACHSTUM

Hinter der Online-Plattform von Nintendo steckt ein riesiges Content-Management-System (CMS), das die immer größer werdende Masse an Informationen speichert und verwaltet. Ein Ende der Arbeit ist nicht in Sicht, denn dank der spielebezogenen Inhalte und der beiden neuen Konsolen Nintendo DS und Nintendo Revolution wächst die Homepage kontinuierlich und rasend schnell. Ständig kommen neue Nachrichten, Videos oder Spieletests hinzu. Wenn alles klappt und die Marketing-Abteilung den Rummel um die neue Konsole verdaut hat, zeigen wir euch in vier Wochen, wer in Großostheim für Printkampagnen, Online-Werbung und Fernsehspots zuständig ist.

SASCHA DOWIDAT


CONTENT-MANAGEMENT-SYSTEM Mit dieser Oberfläche werden die Inhalte auf der Internetseite eingepflegt.



CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten zwei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Call of Duty: Finest Hour	02/05
Def Jam: Fight for NY	01/05
Die Unglaublichen	02/05
Fight Night Round 2	05/05
Goblin Commander	01/05
GoldenEye: Rogue Agent	02/05
Mario Kart: Double Dash!!	01/05
Mario Party 6	06/05
Mario Power Tennis	05/05
Metroid Prime 2: Echoes	02/05
NBA Live 2005	02/05
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	01/05
Pitfall: Die verlorene Expedition	06/05
Prince of Persia: Warrior Within	03/05
Robots	06/05
SSX Tricky GC	04/05
Star Fox Assault	05/05
Tak und der Stab der Träume	05/05
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	06/05
TimeSplitters Future Perfect	06/05
Ty der tasmanische Tiger	05/05
Ty der tasmanische Tiger 2	03/05
X-Men Legends	03/05
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	04/05
Zelda: Four Swords Adventures	04/05 / 05/05

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Action Man: Robot Attack	01/05
Barbie – Die Prinzessin und das Dorfmädchen	03/05
Die Unglaublichen	02/05
Grand Theft Auto Advance	04/05
Lego Knights Kingdom	01/05
Tron 2.0 Killer App	02/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Asphalt Urban GT	03/05
Polarium	06/05
Project Rub	04/05
Super Mario 64 DS	03/05
Tiger Woods PGA Tour 2005	04/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33
Täglich von 8 bis 24 Uhr.
Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

COOL Schaut euch alle Zwischensequenzen an.

BLAU Auch ein Gungan kann seine Farbe verändern.

Lego Star Wars

CHEATS Farbige Laser

Damit die Macht stets an eurer Seite ist, stehen hier viele nützliche Codes, die das Spiel noch interessanter machen. Ihr könnt die Farben eures Laserschwerts ändern, Zwischensequenzen ansehen, in die Rolle von R2-D2 schlüpfen oder eure Blaster aufrüsten. Hobby-Jedis mit einem GBA sind fast keine Grenzen gesetzt. Dazu müsst ihr für alle Cheats ins Pause-Menü wechseln und anschließend folgende Codes eingeben.

Nach der Eingabe verändern sich sowohl die Farbe des Lichtschwerts als auch der Macht und der Laserschüsse:

L , L, R, Start	**Schwarz**
R, R, R, Start	**Blau**
R, L, R, Start	**Grün**
L, R, L, Start	**Violett**
L, R, R, Start	**Rot**
R, R, L, Start	**Gelb**

Cheat – Funktion
Unten, Unten, Unten, Unten, L, Rechts, Unten, Rechts, L
Ihr erhaltet einen Reparatur-Roboter
Rechts, Rechts, Unten, Oben, Rechts, L
Mehr Geschwindigkeit
Start, Start, Unten, Rechts, Links, Unten, Rechts, Links
Spielt als Droideka
Start, Start, Oben, Oben, Oben, Unten, Unten, Unten
Spielt als Reparatur-Droide
Start, Start, Unten, Links, Rechts, Unten, Links, Rechts
Spielt als blauer Gungan
Start, Start, Links, Unten, Rechts, Oben, Rechts, Rechts
Spielt als C-3PO
Start, Start, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten, Oben
Spielt als Droide auf einem Hoversled
Start, Start, Unten, Unten, Unten, Unten, Unten, Unten
Spielt als General Grievous
Start, Start, Rechts, Unten, Rechts, Unten, Links, Oben
Spielt als Geonosianer
Start, Start, Oben, Oben, Oben, Oben, Oben, Oben
Spielt als R2-D2
Start, Start, Oben, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten
Spielt als R4-P17
Unten, Unten, Links, Rechts, Unten, L
Mächtige Blaster
R, L, R, R, R, Oben, Oben, Unten, Oben, Oben, Select
Schaut alle Zwischensequenzen an.
Unten, L, R, Select
Yoda spricht zu euch
L, R, L, Unten, Oben, R, R, Rechts, Links, Unten, Rechts, Rechts, Select
Schaf-Sounds
L, L, L, Rechts, Links, R, R, R
Zusätzliche Lego-Knöpfe

Yoshi's Touch & Go

TIPPS Kunterbunte Yoshis

Nintendos innovativer Geschicklichkeitstest ist genau das Richtige für den kleinen Spielehunger zwischendurch. Damit euch nicht ständig die Munition ausgeht, hier eine kleine Übersicht, wie ihr an farbige Yoshis gelangt, die mehr Eier aufnehmen können und das Spiel vereinfachen.

Yoshi	Eiervorrat	Punktzahl
Schwarzer Yoshi	50 Eier + 1 Ei für jeden Punkt über 160	160 Punkte im Flugabschnitt
Blauer Yoshi	35 Eier	100 Punkte im Flugabschnitt
Bronzener Yoshi	60 Eier	10.000 Punkte im Endlos-Modus
Pinker Yoshi	30 Eier	80 Punkte im Flugabschnitt
Violetter Yoshi	50 Eier	0 Punkte im Challenge-Modus
Roter Yoshi	45 Eier	140 Punkte im Flugabschnitt
Himmelblauer Yoshi	25 Eier	60 Punkte im Flugabschnitt
Extrem hellblauer Yoshi	Unbegrenzte Anzahl Eier	0 Punkte im Time-Attack-Modus
Gelber Yoshi	40 Eier	120 Punkte im Flugabschnitt

NÜTZLICH Farbige Yoshis können mehr Eier tragen.

KNIFFELIG Ab 100 Punkten gibt es den blauen Yoshi.

Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten World Championship Tournament 2005

CHEATS Neue Karten

Ihr habt nicht genügend wertvolle Karten und wollt euer Deck etwas aufpeppen? Kein Problem – im Kartenladen könnt ihr an der Passwortmaschine folgende Codes eingeben. Dafür benötigt ihr allerdings jeweils 1.000 Duellanten-Punkte.

Alligator Schwert	64428736	Polymerisation	24094653
Blauäugiger w. Drache	89631139	Raigeki	12580477
Drachenfluch	28279543	Rote Riesenschlange	58831685
Drachenmeister Gaia	66889139	Schwarzes Loch	53129443
Dunkler Magier	46986414	Siebenfarbiger Fisch	23771716
Harpyien-Bruder	18144566	Spiegelkraft	44095762
Keltischer Wächter	91152256	Tausend Messer	63391643
Kuriboh	40640057	Topf der Gier	55144522
Lichtschwerter	72302403	Überläufer	04031928
Magischer Zylinder	62279055	Wiedergeburt	83764718
		Zwillingselfen	69140098

N-ZONE CLASSIC CHEATS

Teenage Mutant Ninja Turtles

CHEATCODE Noch mehr Turtlepower

Um die aufgeführten Codes eingeben zu können, müsst ihr wie üblich die Optionen anwählen, den Menüpunkt „Passwort" aufrufen und schon könnt ihr loslegen.

Alternatives Kostüm (Raphael):	SLSMM	**Bessere Verteidigung** (Raphael):	SDRML
Alternatives Kostüm (Leonardo):	RSLMD	**Bessere Verteidigung** (Michaelangelo):	MSRMM
Alternatives Kostüm (Michaelangelo):	RLSLS	**Bessere Power-Up-Effekte** (Raphael):	LSMMS/RSSSR
Alternatives Kostüm (Donatello):	RRSLR	**Bessere Power-Up-Effekte** (Donatello):	MLSDS
Attack Power-Up (Raphael):	RDSRL	**Bessere Power-Up-Effekte** (Michaelangelo):	RLMSM
Attack Power-Up (Leonardo):	LMLSD	**Bessere Power-Up-Effekte** (Leonardo):	RSDMM
Attack Power-Up (Donatello):	DRLDS	**Unendlich viele Shurikens** (Michaelangelo):	MSSLD
Bessere Verteidigung (Leonardo):	LDSMS	**Unendlich viele Shurikens** (Leonardo):	SSLDM
Bessere Verteidigung (Donatello):	MLMLS	**Datenbank der Spielgefährten freischalten:**	LSDRM
Bessere Verteidigung (Michaelangelo):	MRRML	**Meister Splinter freischalten** (Story-Modus):	LSLML

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Ghost Recon 2

[m]
ABM3-9B8F-CH9BR
3QD3-8TJX-PZXBJ
QTB2-1N97-MZFTA
14A5-G0KQ-D08EP
RJ9G-9D7C-YP119

Unendlich Munition
5H5B-B2UY-EN6HA
M6TU-DEDQ-KBPNE

Viele Punkte
FTCJ-942D-W799J
XK9U-GB75-6CX9N

Filmclips verfügbar
NP6T-9KC7-R5CX4
2JPH-EUD9-50TNN

Mario Party 6

[m]
3T87-N6N8-4V4NU
RQF3-59W2-WTRDZ

SPIELER 1

Unendlich Sterne
H5F0-D93K-YJJ06
AMEF-PX3U-DR7VB

Keine Sterne
JT6A-VUK0-5QVKJ
20Y5-P6ZC-TUDAV

SPIELER 2

Unendlich Sterne
JVR8-QZYA-ZRH5E
4A5K-42VF-UCQB0

Keine Sterne
MTPE-QBMH-KVZW2
KVFN-TYZV-NW1CW

SPIELER 3

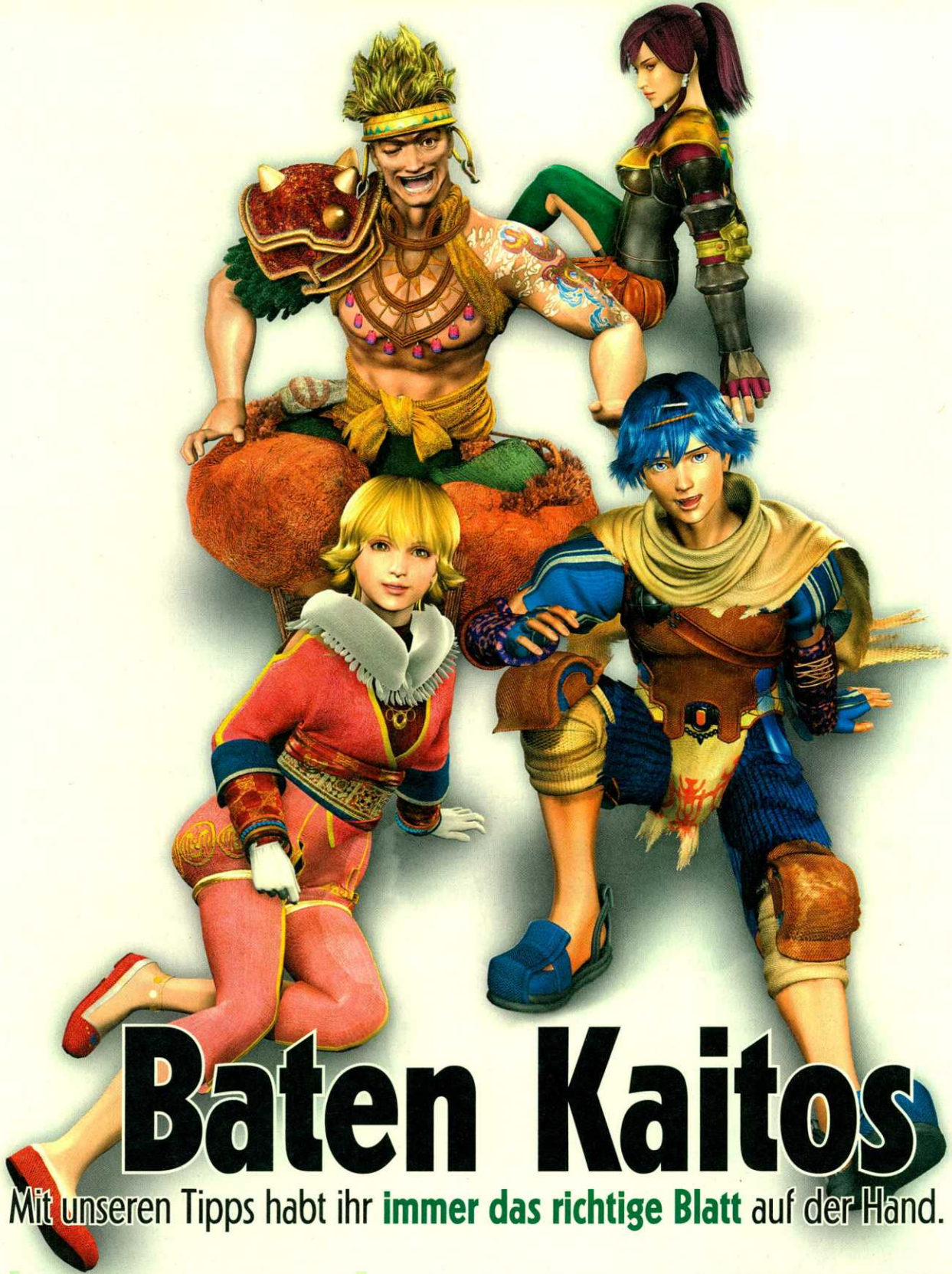
Unendlich Sterne
1C7C-ACFG-9PDWC
UBCC-PC62-R6FEG

Keine Sterne
GP8M-PFN0-9RH01
BVEF-BGH4-5R7KB

SPIELER 4

Unendlich Sterne
6GBY-BQC8-TU1RG
13DN-AZU2-MCZEV

Keine Sterne
JGEK-H3A7-M6K80
JJGU-NXKD-6CPA3



Baten Kaitos

Mit unseren Tipps habt ihr **immer das richtige Blatt** auf der Hand.

Allgemeine Tipps

Städte und Dörfer

Erkundet alle Eingänge und Winkel der Städte. In jedem Haus gibt es mehrere Schränke, Tische, Blumentöpfe und allerlei andere Verstecke, in denen ihr seltene Magnus findet. Oftmals erhaltet ihr auch einen Quest-Gegenstand. Es lohnt sich auf jeden Fall, alle Gebäude mehrmals zu durchkämmen, damit ihr nichts verpasst.

NPCs

Sprecht mehrmals mit allen Figuren, die euch im Laufe des Abenteuers begegnen. Oftmals sind diese Konversationen nötig, damit ein bestimmtes Skript gestartet wird. Zudem erhaltet ihr auf diese Weise viele Nebenquests und zusätzliche Magnus für die Sammlung.

Abspeichern

Speichert oft und benutzt verschiedene Speicherplätze. Es kommt häufig vor, dass eure Truppe nicht den erforderlichen Level hat, um einen Endgegner zu besiegen. In diesem Fall ladet ihr einen alten Spielstand und bestreitet weitere Kämpfe, um mehr Erfahrungspunkte und weitere Karten sammeln zu können. Da ihr zum Levelsprung einen blauen Speicherpunkt benötigt, ist es von Vorteil, wenn ihr so viele Speicherplätze wie möglich verwendet. In der Regel gilt: Es gibt keine Endgegner, die zu stark sind, sondern nur Spielercharaktere, die zu schwach sind.

Neue Karten besorgen

Die Magnus, die ihr in Kämpfen einsetzt, werden zwar nicht verbraucht, aber sie verändern sich nach einiger Zeit. Das heilende Obst verfault und ruft nur noch Giftwirkungen hervor. Deswegen ist es wichtig, dass ihr viele Schlachten bestreitet, um ständige neue Heilungskarten zu erhalten. Zudem verdient ihr nebenbei viel Geld mit den Fotografien und erhaltet neue Waffen und Zaubersprüche für eure Figuren. Nutzlose Karten solltet ihr schleunigst aus dem Sortiment nehmen, um eure Charaktere nicht aus Versehen zu vergiften.

Kartensortiment

Achtet darauf, dass eure Figuren mit einer guten Mischung an Magnus ausgestattet sind.

COMBO Dank solcher Kombinationen richtet ihr mehr Schaden an.

Der Großteil eures Sortiments sollte aus Angriffskarten bestehen, da ihr euch immer auf die Offensive konzentrieren müsst. Verzichtet allerdings nicht völlig auf Defensivkarten, da sie den entscheidenden Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen können. Rundet die Mischung mit einigen Heilungskarten ab und fügt einige spezielle Combo-Karten hinzu.

Kämpfe

Allgemein

So gut wie alle Kämpfe laufen gleich ab, deshalb müsst ihr kaum auf spezielle Taktiken oder Kartenzusammensetzungen achten. Der einzige dynamische Faktor in diesem Kampfsystem sind die Elemente. Je nach Art der Gegner sind diese gegen verschiedene Elemente stärker, gegen andere schwächer. Die Monster verwenden für die Offensive häufig elementare Angriffe. Ihr erkennt das Element eines Angriffs an dem Geräusch und dem optischen Effekt. Dadurch erkennt ihr früh, welche Verteidigungskarten am besten geeignet sind. Passt eure Waffen- und Rüstungsauswahl immer dem aktuellen Gebiet an. Kein einziger Feind verfügt über Flächenangriffe, da am Ende einer Kampfphase immer die Karten verglichen werden müssen. Deswegen ist es recht einfach, den Gegnern beizukommen. Allerdings gibt es einige Endgegner, die bei jedem Zug mehrere Offensivphasen zur Verfügung haben.

Elemente

Verschiedene Elemente neutralisieren sich gegenseitig: Feuer und Wasser, Licht und Dunkel, Wind und Chronos. Falls ihr also vom Gegner hauptsächlich mit Feuerangriffen bearbeitet werdet, setzt ihr vorrangig Wasserrüstungen ein. Diesen Umstand gilt es nicht nur bei der Abwehr, sondern auch beim Angriff zu beachten. Es hat wenig Sinn, einen Feuerangriff zeitgleich mit einer Wasserattacke zu starten, da sich die elementaren Effekte gegenseitig aufheben. Bei einigen Ausnahmen solltet ihr diesen Neutralisierungseffekt allerdings ignorieren, beispielsweise wenn ihr die Aussicht auf eine Fünfer-Combo habt, die ihr dazu noch mit einem „Finishing Move" abschließen könnt. In einem solchen Fall ist der verlorene Schaden zu verschmerzen.

Combo

Kartenkombinationen sind besonders im späteren Spiel sehr nützlich. Wenn ihr vier oder mehr Karten zu einer fortlaufenden Combo zusammensetzen könnt, macht ihr dem Gegner mit verheerendem Schaden die Höhle heiß. Versucht nicht unbedingt, alle Angriffskarten pro Runde auszuspielen, sondern sichert euch lieber den Bonus, denn ihr für eine erfolgreiche Kartenkombination erhaltet. Beachtet dabei, dass während der Abwehrphase ebenfalls Kombinationen möglich sind. Vergesst nicht die so genannten „Finishing Moves" wie „Druckwelle" oder „Wassersichel". Diese mächtigen Karten schließen eure Offensivrunde auf jeden Fall ab. Da nach einem solchen Manöver keine Angriffe mehr möglich sind, spielt ihr die Karte am Ende einer langen Combo aus. Achtet auch darauf, dass das Element der „Finishing Move"-Karte zum Großteil der bereits benutzten Karten passt. Damit verliert ihr nicht schon von vornherein jede Menge Schadenspunkte, wodurch auch der Combo-Bonus nicht sehr hoch ausfällt.

Bossgegner

Kümmert euch während einer langen Schlacht nicht um die negativen magischen Effekte, die eure Figuren beeinflussen. Dazu gehören Effekte wie Gift, Paralyse, Flammen, Einfrieren. Wichtig ist, dass ihr eure Offensivzüge nur opfert, wenn tatsächlich Heilung benötigt wird. Wenn dabei eine gefrorene Mandarine oder eine Flasche Mineralwasser auftauchen, lohnt es sich, diesen Gegenstand auszuspielen. Im Zweifelsfall greift ihr allerdings immer den Gegner an. Die meisten Statuseffekte verschwinden nach einiger Zeit. Lediglich Gift und Flammen belasten eure Figuren, bis ihr einen Heilungsgegenstand verwendet.

Separater Heiler

Diese Strategie lohnt sich besonders, wenn der Level eurer Figuren nicht hoch genug ist, um bestimmte Bossgegner zu bezwingen. Gebt einem Charakter alle Heilungsgegenstände und rundet das Sortiment mit einigen Verteidigungskarten ab. Dadurch könnt ihr in jeder Runde eine große Anzahl von Trefferpunkten wiederherstellen. Achtet darauf, dass sich einige der Magnus im Laufe der Zeit verändern. Obst verfault und vergiftet den Charakter, der es zu sich nimmt. Sortiert deshalb regelmäßig die unbrauchbaren Karten aus. Benutzt allerdings häufig Items wie Milch, da sich diese nach einiger Zeit in Käse verwandelt, der wiederum mehr Lebenspunkte heilt.

INFO ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Combo-Bonus

Angriffsrunde

2 Paare à 2 Karten:	+13%
2 Straight:	+13%
3 Straight:	+28%
4 Straight:	+45%
5 Straight:	+64%
6 Straight:	+86%
7 Straight:	+111%
8 Straight:	+139%
Final Straight:	+255%
Final Straight Sunrise:	+306% (Combo von 1-9)
2 Straight mit einer 9:	+19%
3 Straight mit einer 9:	+42%
4 Straight mit einer 9:	+67%
5 Straight mit einer 9:	+96%
6 Straight mit einer 9:	+129%
7 Straight mit einer 9:	+166%
8 Straight mit einer 9:	+208%
2 Karten:	+10%
3 Karten:	+21%
4 Karten:	+33%
5 Karten:	+45%
6 Karten:	+57%
7 Karten:	+69%
8 Karten:	+81%
9 Karten:	+93%
3 Paare à 2 Karten:	+26%
4 Paare à 2 Karten:	+40%
2 Paare à 3 Karten:	+39%
3 Paare à 3 Karten:	+65%
2 Paare à 4 Karten:	+64%
2 Karten mit 9:	+15%
3 Karten mit 9:	+31%
4 Karten mit 9:	+49%
5 Karten mit 9:	+67%
6 Karten mit 9:	+85%
7 Karten mit 9:	+103%
8 Karten mit 9:	+121%
9 Karten mit 9:	+139%

Verteidigungsrunde

2 Straight:	-11%
3 Straight:	-21%
4 Straight:	-31%
5 Straight:	-39%
6 Straight:	-46%
7 Straight:	-52%
2 Straight mit einer 9:	-15%
3 Straight mit einer 9:	-29%
Final Straight Sunset:	-71%
2 Karten:	-9%
3 Karten:	-17%
4 Karten:	-24%
5 Karten:	-31%
7 Karten:	-40%
2 Paare à 2 Karten:	-11%
2 Paare à 3 Karten:	-28%
3 Karten -16% 2 Karten	-7%
4 Karten -23% 2 Karten	-6%

Charaktere

Kalas

Der Hauptcharakter in diesem Spiel. Am Ende ist er der mächtigste Kämpfer in eurer Gruppe. Während ihr zu Beginn nur über Flammen- und Eisklingen verfügt, erhaltet ihr im weiteren Verlauf mächtige Chronos- und Windkarten für Kalas. Er verfügt über eine breite Sparte von Angriffselementen und ist deshalb für jeden Gegner äußerst gefährlich. In Gesprächen wendet sich der Charakter immer direkt an euch und bittet euch um Rat. Stimmt Kalas immer zu und richtet euch bei euren Antworten nach seinem Willen. Je öfter ihr das tut, desto häufiger erhaltet ihr während einer Angriffs-Combo die speziellen Schutzgeistkarten. Diese Karten könnt ihr nicht behalten oder aufnehmen. Sie erscheinen nur, wenn ihr ein gutes Verhältnis zu Kalas habt. Diese Schutzgeistangriffe wie „Dämonen der Finsternis" und „Höllenfeuer" sorgen für den nötigen Extraschaden.

Xelha

Die Magierin stößt bereits zu Beginn des Abenteuers zur Gruppe. Während sie über starke Angriffsmagie jedes Elements verfügt, sind ihre Abwehrkarten vergleichsweise schwach. Allerdings ist die erste Hälfte von Xelhas „Finishing Move"-Sortiment relativ schwach. Deshalb ist es durchaus sinnvoll, Xelha aus der Kampfgruppe zu nehmen, sobald ihr Lyude bekommt. Dennoch erhaltet ihr ständig neue Zauberkarten und habt in Xelha eine sehr flexible Mitstreiterin, die nahezu alle Resistenzen umgehen kann.

Gibari

Ein sehr starker Kämpfer, der über die gesamte Dauer des Spiels brauchbar ist. Er verfügt über viele Lebenspunkte und kann auch ordentlich zuschlagen. Da er als Waffe ein Paddel benutzt, basieren die meisten seiner Angriffskarten auf den Elementen Wasser und Wind. Konzentriert euch deshalb bis zum Ende des Spiels auf diese beiden Elemente, bevor ihr die richtig guten Waffen bekommt.

Lyude

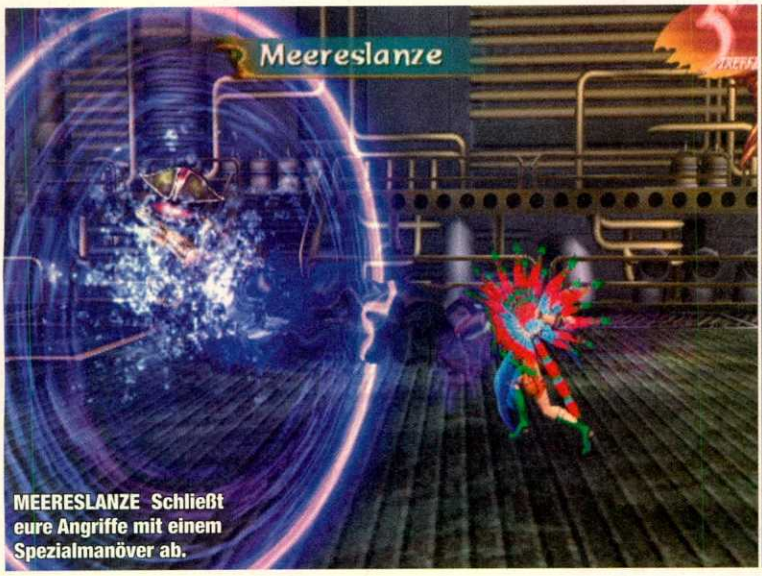
Seine Anfangswaffen sind nicht besonders gut. Allerdings ist die Auswahl so gering, dass ihr bis zum Ende des Spiels auf einige dieser Karten zurückgreifen müsst. Lyude verfügt ausschließlich über Schatten- und Lichtattacken. Im Verlauf des Spiels erhält er zudem starke „Finishing Moves", die ebenfalls unter die Licht- und Schattenkategorie fallen. Deshalb dürft ihr unter keinen Umständen die gleiche Anzahl von Schatten- und Lichtkarten im Sortiment haben. Dadurch wird vermieden, dass ihr in jeder Combo beide Elemente einsetzen müsst. Rundet Lyudes Stapel mit einigen zusätzlichen Angriffskarten, beispielsweise Essig, ab.

Savyna

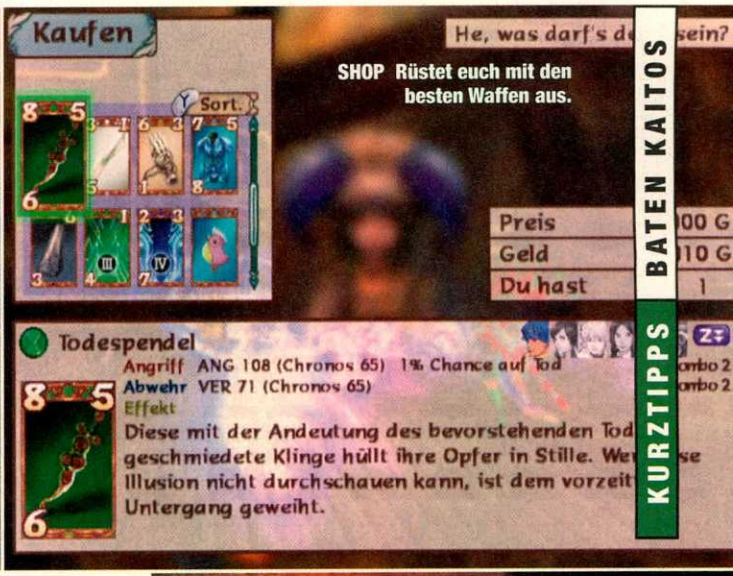
Diese schlagkräftige Kämpferin hat einen großen Nachteil: Da sie ihre Angriffe extrem schnell ausführt, seid ihr gezwungen, die nächsten Karten in rasender Geschwindigkeit auszuwählen, da die Combo sonst frühzeitig endet. Es passiert sehr oft, dass man einen „Finishing Move" nicht mehr ausspielen kann, weil man die entsprechende Karte nicht schnell genug auswählen konnte. Lasst deshalb lieber die Finger von Savyna.

Mizuti

Dieser Charakter ist ebenfalls auf Magie spezialisiert und im defensiven Bereich genauso schwach wie Xelha. Dafür sind seine „Finishing Moves" recht stark, was dieses Manko ein wenig ausgleicht. Da er auf dieselben Angriffskarten wie Xelha zurückgreift, hat auch er eine große Auswahl von verschiedenen elementaren Angriffen parat. Falls ihr die stärksten Figuren verwenden möchtet, verzichtet ihr allerdings besser auf diesen Charakter.



MEERESLANZE Schließt eure Angriffe mit einem Spezialmanöver ab.



Geheime SP-Combos

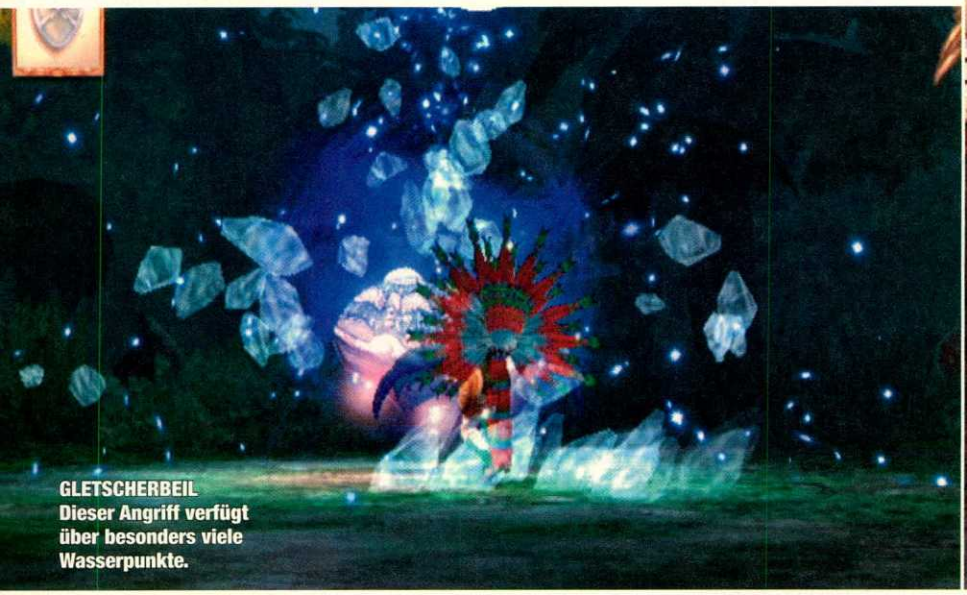
COMBO	ZUTATEN
1. Vergorener Wein	Dessertwein + Lichtwall, Stufe 1
2. Warmer Sake	Sake + Feuerlanze, Stufe 1
3. Heißer Sake	Sake + Feuerlanze, Stufe 4
4. Heiliger Wein	Heiliger Gral + Sake
5. Reis	Topfhelm + Ungekochter Reis + Wasserlanze, Stufe 1 + Feuerlanze, Stufe 1
6. Besonders lockerer Reis	Topfhelm + Ungekochter Reis + Wasserlanze, Stufe 1 + Holzkohle + Feuerlanze, Stufe 1
7. Deluxe-Reis	Topfhelm + Ungekochter Reis + Wasserlanze, Stufe 1 + Deluxe-Holzkohle + Feuerlanze, Stufe 1
8. Sushi-Reis	Besonders lockerer Reis + Essig + Papierfächer
9. Gegrillter Kalmar	Kalmar + Feuerlanze, Stufe 1 + Papierfächer
10. Modellboot	Warmer Sake + Gegrillter Kalmar + Die Stille Frau + Lichtwall, Stufe 2
11. Grüner Deluxe-Tee	Grüner Tee + Großer Teebecher
12. Wasabi-Wurzel	Junge Wasabi-Wurzel + Finsterwall, Stufe 1
13. Deluxe-Wasabi-Wurzel	Wasabi-Wurzel + Mineralwasser
14. Deluxe-Sushi	Sushi-Rice + ein beliebiger Fisch + Deluxe-Wasabi-Wurzel
15. Schweißband	Sushi-Rice + ein beliebiger Fisch + Deluxe-Wasabi-Wurzel + Grüner Deluxe-Tee
16. Giftiges Sushi	Sushi-Rice + ein verdorbener Fisch +Deluxe-Wasabi-Wurzel
17. Karate-Stirnband	Sushi-Rice + ein verdorbener Fisch +Deluxe-Wasabi-Wurzel + Grüner Deluxe-Tee
18. Frisch gebackenes Brot	Weizen + Wasserlanze/Mineralwasser + Feuerlanze, Stufe 4/Großes Feuer/Bombe
19. Pökelfleisch	Frühstücksspeck/Rindfleisch + Großes Feuer
20. Gebratene Frikadelle	Rindfleisch + Holzkohle + Großes Feuer
21. Geschmolzene Eiscreme	Verdorbenes Fleisch + Feuerlanze + Birkenharzgummi
22. Rindfleischeintopf	Frühstücksspeck/Rindfleisch + Deluxe-Holzkohle + Feuerlanze + Birkenharzgummi
23. Käsefondue	Dessertwein + Käse
24. Käsefondue	Käse + Feuerlanze + Frisch gebackenes Brot
25. Grüner Schimmel	Vergorener Wein + Käse
26. Edler Mantel	Gegrillter Kalmar + Gesalzener Goldfisch + Sake
27. Feuerwerkskörper	Erdnüsse + Hähnchen-Shish-Kebab + Bier
28. Seltsames Gebräu	Sake + Vergorener Wein/Deluxe-Rotwein/ Dessertwein + Bier
29. Erdbeermilch	Milch + Erdbeeren + Zucker
30. Hübsche Blume	Knospe + Lichtwall, Stufe 1
31. Hübsche Blume	Trockenblumen + Wasserlanze, Stufe 2
32. Abgestorbene Blume	Hübsche Blume + Wasserlanze, Stufe 1
33. Verwelkte Blume	Abgestorbene Blume + Wasserlanze, Stufe 1
34. Verwelkte Blume	Beliebige Blume + Finsterwall
35. Blumenstrauß	4 x Hübsche Blume

AUF SUCHE In Regalen und Schränken findet ihr oft nützliche Karten.

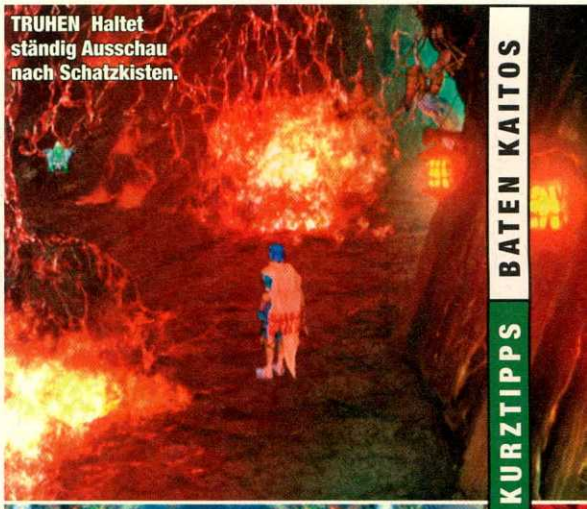
FOTOS Bilder von Endgegnern bringen euch besonders viel Geld ein.

COMBO	ZUTATEN
36. Blumenstrauß	Glückliche Zukunft + Zuckerrohr + Bananen
37. Verwelkte Blumen	4 x Verwelkte Blume
38. Süße Puppe	Puppe + Hübsche Blume
39. Puppe	Weinende Puppe/hasserfüllte Puppe + Lichtwall, Stufe 1
40. Weinende Puppe	Puppe + Verwelkte Blume
41. Weich gekochtes Ei	Ei + Feuerlanze, Stufe 1
42. Spiegelei	Ei + Großes Feuer
43. Zungenbrecher-Rouge	Weizen + ungekochter Reis + Ei
44. Gefrorene Mandarine	Orange + Eisklumpen
45. Pac-Man	Kirschen + Erdbeeren + Orange + Apfel + Melone
46. Fruchtsorbet	Eisklumpen + Trauben
47. Obstkuchen	Erdbeeren + Zucker
48. Obstkorb	Orange, Apfel, Melone, Kirschen
49. Verfaultes Obst	4 x Verdorbenes Obst
50. Kopfschmerz-Samen	4 x Gefrorene Mandarine/Fruchtsorbet
51. Hundeskulptur	Birkenholz + Schnitzmesser
52. Affenskulptur	Bonsai-Kiefer + Schnitzmesser
53. Fasanenskulptur	Zedernholz + Schnitzmesser
54. Zweige	Bambusschössling + beliebiges Messer/Schwert
55. Verfaultes Holz	Beliebiges Holz + Wasserlanze/Finsterwall
56. Schatz	Der Pfirsichjunge + Hundeskulptur + Affenskulptur + Fasanenskulptur
57. Erdbeersorbet	Eisklumpen + Schnitzmesser + Erdbeeren
58. Melonensorbet	Eisklumpen + Schnitzmesser + Melone
59. Seebrasse	Garnele + Angelrute
60. Frische Sashimi-Box	Kalmar + Garnele + Bonito + Bonito
61. Alte Sashimi-Box	4 x Verdorbener Fisch
62. Deluxe-Sashimi-Boot	Modellboot + 4 verschiedene Meeresfrüchte
63. Verdorbenes Sashimi-Boot	Modellboot + 4 x Verdorbener Fisch
64. Gedünsteter Bonito	Bonito + Holzkohle + Feuerlanze, Stufe 1
65. Aalpflaume	Eingelegte Pflaumen + Aal
66. Reisbällchen	Reis + Eingelegte Pflaumen
67. Geröstetes Reisbällchen	Reisbällchen + Sojasoße + Feuerlanze, Stufe 1
68. Räucheraal	Aal + Holzkohle + Feuerlanze
69. Meerjungfrauenträne	Tränenlose Meerjungfrau + Deluxe-Wasabi-Wurzel
70. Feuerruf, Stufe 2	Blindgänger + 2 x Feuerruf, Stufe 1
71. Wasserruf, Stufe 2	Gefrorene Mandarine + 2 x Wasserruf, Stufe 1
72. Lichtruf, Stufe 2	Heiliger Wein + 2 x Lichtruf, Stufe 1
73. Dunkler Ruf, Stufe 2	Schwarze Asche + 2 x Dunkler Ruf, Stufe 1
74. Chronos-Ruf, Stufe 2	Grüner Schimmel + 2 x Chronos-Ruf, Stufe 1
75. Windruf, Stufe 2	Windflasche + 2 x Windruf, Stufe 1
76. Feuerruf, Stufe 3	Blutrote Eichenblüte + 3 x Feuerruf, Stufe 2
77. Wasserruf, Stufe 3	Feuerwehrmedaille + 3 x Wasserruf, Stufe 2
78. Lichtruf, Stufe 3	Sonnenblumenmünze + 3 x Lichtruf, Stufe 2
79. Dunkler Ruf, Stufe 3	Schlüsselblumenmünze + 3 x Dunkler Ruf, Stufe 2
80. Chronos-Ruf, Stufe 3	Bernstein + 3 x Chronos-Ruf, Stufe 2
81. Windruf, Stufe 3	Regenbogenwappen + 3 x Windruf, Stufe 2
82. Feuerruf, Stufe 4	Geröstete Reisbällchen + 4 x Feuerruf, Stufe 3
83. Wasserruf, Stufe 4	Meerjungfrauenträne + 4 x Wasserruf, Stufe 3
84. Lichtruf, Stufe 4	Sonnenmünze + 4 x Lichtruf, Stufe 3
85. Dunkler Ruf, Stufe 4	Dunkle Münze + 4 x Dunkler Ruf, Stufe 3
86. Chronos-Ruf, Stufe 4	Verbotene Frucht + 4 x Chronos-Ruf, Stufe 3
87. Windruf, Stufe 4	Schwan + 4 x Windruf, Stufe 3
88. Liebesbrief (Teil 1)	Großartige Zukunft + Getrocknete Kakis + Bambusschössling
89. Liebesbrief (Teil 2)	Großartige Zukunft + Getrocknete Kakis + Grüner Schimmel
90. Liebesbrief (Teil 3)	Großartige Zukunft + Getrocknete Kakis + Blauer Stiftstummel
91. Hass-Tagebuch 1	Düstere Zukunft + Spiegelei + Blutrote Eichenblüte
92. Turteltäubchen-Tagebuch 1	Durchschnittliche Zukunft + Käfer + Orange
93. Voodoo-Puppe	Finstere Zukunft + Verdorbene Trauben + Verkohltes Fleisch
94. Voodoo-Puppe	Stroh + Finsterwall, Stufe 1
95. Schwarze Asche	Zeichen des Todes + Feuerlanze, Stufe 1
96. Schwarze Asche	tri-Crescendo-Pinsel + Feuerlanze
97. Getrocknete Kakis	Kakis + Lichtwall, Stufe 1
98. Feuerwehrmedaille	Kleines Feuer + Mineralwasser
99. Siegesgöttin	Einsame Frau + Wagemutige Frau
100. Geheimrezept 10	Benutzt die Geheimrezepte 1 bis 9 hintereinander

COMBO	ZUTATEN
101. Engelshaar	Shampoo + Pflegespülung + Haarkur + Wasserlanze, Stufe 2 + Fön
102. Verfluchtes Bild	Gebrochenes Herz + Finsterwall
103. Notizen des Propheten	Leeres Notizbuch + Magischer Pinsel
104. Notizen des Regisseurs	Leeres Notizbuch + Mürrischer Pinsel
105. Einhorntrompete	Horn eines Einhorns + Schnitzmesser
106. Regenbogenwappen	Regenwappen + Lichtwall, Stufe 4
107. John Hancocks Füller	Pegasus-Horn + Langschwert
108. Trostpflaster	Scheidungspapiere + John Hancocks Füller
109. Käfer	Zedernharz + Zweige
110. Gebratener Fisch	Bonito + Feuerlanze, Stufe 2
111. Verkohlter Fisch	Bonito + Feuerlanze, Stufe 5
112. Gebackene Kartoffel	Großes Feuer + Wasserlanze, Stufe 5/6
113. Monolith-Prospekt	Leeres Notizbuch + Monolith-Pinsel
114. tri-Crescendo-Stellenangebot	Leeres Notizbuch + tri-Crescendo-Pinsel
115. Stinkebohnen	Sojabohnen + Stroh
116. Fetter Thunfisch	Avocado + Sojasoße
117. Seeigel	Vanillepudding + Sojasoße
118. Maronen	Käse + Honig
119. Melone	Gurken + Honig
120. Deluxe-Curry	Apfel + Honig + Curry
121. Curry mit Reis	Eingelegte Auberginen + Curry + Besonders lockerer Reis
122. Deluxe-Curry mit Reis	Deluxe-Curry + Deluxe-Reise + Deluxe-Gewürzgurken
123. Japanisches Frühstück	Beliebiger Reis + Stinkebohnen + Ei
124. Brief eines Stalkers	Liebesbrief (Teil 1) + Liebesbrief (Teil 2) + Liebesbrief (Teil 3)
125. Malblock	Leeres Notizbuch + beliebiger Füller
126. Eisskulptur	Eisklumpen + Kleines Messer
127. Hähnchen-Shish-Kebab	Hahn, Großes Feuer, Papierfächer
128. Papierfächer	Bambusschössling + Reisleim + Reispapier
129. Erdbeermarmelade	Erdbeere + Zucker + Feuerlanze, Stufe 2
130. Westliches Frühstück	Frisch gebackenes Brot + Erdbeermarmelade + Milch
131. Seeigel-Schnitte	Frisch gebackenes Brot + Seeigel
132. Zeichen des Todes	Voodoo-Puppe + Engelshaar
133. Seebrassengericht	Reis + Seebrasse
134. Wunderschöne Locke	Shampoo + Pflegespülung + Fön
135. Vanilleeis	Frisches Fleisch + Feuerlanze, Stufe 1 + Birkenharzgummi
136. Tierfutter	Verdorbenes Fleisch + Feuerlanze, Stufe 1
137. Verkohltes Fleisch	Rindfleisch + Feuerlanze, Stufe 5
138. Asche	Hübsche Blume + Großes Feuer
139. Deluxe-Holzkohle	Eichenholz + Feuerlanze, Stufe 5/6
140. Holzkohle	Beliebiges Holz + Feuerlanze, Stufe 1
141. Heiliger Gral	Monolith-Pinsel + tri-Crescendo-Pinsel



GLETSCHERBEIL Dieser Angriff verfügt über besonders viele Wasserpunkte.



TRUHEN Haltet ständig Ausschau nach Schatzkisten.

GESPRÄCHE Sprecht mit allen Bewohnern der Städte, um benötigte Ereignisse auszulösen.

HEILMITTEL Besorgt euch viele Heilungsgegenstände und sortiert verfaultes Obst aus.

SPECIAL Lyudes Spezialangriffe gehören zum Schatten- oder Lichtelement.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	hab ich	will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Nintendo Revolution	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Game Boy Micro	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation 3	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube	GBA/GBA SP
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Bist mit dem Nintendo-Auftritt auf der E3 zufrieden?

War überragend ❑
War schon gut ❑
Nein, Nintendo hat mit völlig enttäuscht. ❑

6. Wer war für dich persönlich der Gewinner der E3?

Nintendo ❑
Microsoft ❑
Sony ❑

7. Wirst du dir den Game Boy Micro kaufen?

Natürlich ❑
Vielleicht ❑
Auf keinen Fall ❑

8. Welches Nintendo-Spiel ist für dich persönlich das Messe-Highlight gewesen?

The Legend of Zelda: Twilight Princess ❑
Mario Kart DS ❑
Pokémon XD: Gale of Darkness ❑
Metroid Prime Hunters ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 07/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
E3-Reportage Messebericht	____	❑	❑	❑
E3-Reportage N. Revolution	____	❑	❑	❑
E3-Vorschau Zelda: Twilight P.	____	❑	❑	❑
E3-Vorschau NfS Most Wanted	____	❑	❑	❑
E3-Vorschau Pokémon XD	____	❑	❑	❑
E3-Vorschau Mario Kart DS	____	❑	❑	❑
E3-Vorschau Metroid Prime H.	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test MoH: European Assault	____	❑	❑	❑
Test NfS Underground 2 DS	____	❑	❑	❑
Import-Test Nintendogs	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback Baten Kaitos	____	❑	❑	❑
Backstage Nintendo Teil 5	____	❑	❑	❑
Cheats & Codes	____	❑	❑	❑
Kurztipps Baten Kaitos	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 07 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat, Alexander Funke

Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth

Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt

Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241

Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenberatung:
Sven Blaukat
Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig
Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
CMS Media Services GmbH
Disposition, Anschrift siehe oben.

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

PC Games · PC Action · Widescreen · Games Hardware · PlayZone · Xbox Zone · Kids Zone · SFT

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen

ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2004 29.710 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	**2, 38, 59, 71, 94, 99**
Freenet	**84, 85**
Games Convention	**79**
Nintendo	**100**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Die Ankündigungs-Marktführer

DIE KOLUMNE

Wer wird die Nummer 1?

Es ist jedes Jahr dasselbe: Journalisten und Zocker blicken gebannt nach Los Angeles auf die E3, um den Superlativen der Hersteller zu lauschen. Dies war in diesem Jahr nicht anders: Nintendo, Sony und Microsoft übertrumpften sich mit Lobgesängen auf ihren neuen Konsolen und betonten stets, dass man selbst das innovativste und beste Produkt besitze und die Konkurrenz ja sowieso keine Chance habe. Doch wer konnte auf der E3 wirklich überzeugen? Im Vergleich zur sachlichen Sony-E3-Pressekonferenz und der kühlen Microsoft-Präsentation glänzte Nintendo mit Witz und Charme. Doch was nützt das, wenn die gezeigten Inhalte auf der offiziellen Pressekonferenz eher mau sind? Kurze Videos zu kommenden GameCube-, Nintendo-DS- und Game-Boy-Advance-Titeln, die Ankündigung des Game Boy Micro sowie die Lüftung der Revolution-Details, die nur häppchenweise erfolgte, konnten gegen die pompösen PlayStation-3- und Xbox-360-Enthüllungen nicht anstinken. Allerdings: So großspurig Microsoft bei seiner offiziellen Pressekonferenz auch aufgetreten ist, die gezeigten Spiele offenbarten noch kein Next-Generation-Grafikniveau und gerieten sogar öfter ins Ruckeln. So enttäuscht ich von der Nicht-Enthüllung des Geheimnisses sowie der genauen Leistungsfähigkeit des Nintendo Revolution auch war, der Nintendo-Stand war für mich ein Highlight der Show. Jede Menge Spieleperlen, wie zum Beispiel *The Legend of Zelda: Twilight Princess* oder *Metroid Prime Hunters* und die äußerst gelungenen Demonstrationen des neuen Online-Services von Nintendo anhand von *Animal Crossing DS* und *Mario Kart DS* führen mich zu der Frage, warum Nintendo den Fokus der Pressekonferenz nicht stärker auf die Spiele gelegt hat? Das Spieleangebot für die kommenden Monate konnte mich vollends überzeugen. Was die nächste Konsolenrunde angeht, brauchen Nintendo-Fans – trotz der strikten „Wir sagen nichts!"-Revolution-Informationspolitik – nicht verzweifeln. Bis zur Veröffentlichung der Xbox 360 und der PlayStation 3 gehen noch einige Monate ins Land. Der Next-Generation-Zug ist noch nicht abgefahren und Nintendo hat es selbst in der Hand, nicht den Anschluss zu verpassen. Schickt uns eure Meinung zur E3 an redaktion@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an:
redaktion@n-zone.de

Daniel Geymayer aus Leibnitz

Nico Pecoraro aus Willerzell in der Schweiz

Daniel Scheinecker aus Wels in Österreich

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Die N-ZONE 08/2000 war der Himmel für Pokémon-Fans: Pokémon im Internet, Pokémon-Lexikon, Pokémon-News, Pokémon-Tipps. Die kleinen Sammelmonster waren auf ihrem absoluten Höhenflug. In der Vorschaustrecke wurden *Aidyn Chronicles: The First Mage, ISS 2000, The World is Not Enough* und *Turok 3: Shadow Of Oblivion* vorgestellt. Darüber hinaus glänzte im Testbereich *Perfect Dark* mit einer unglaublichen Wertung von 96 Prozent. Ein Nachfolger auf dem GameCube blieb Nintendo-Fans leider verwehrt, da die Entwicklerschmiede Rare bekanntlich zu Microsoft wechselte.

VORSCHAU

N-ZONE 08/05 AB 06.07.2005 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Wolfram Vogt

Wolfram Vogt ist 30 Jahre alt und Senior Assistant Online Manager bei Nintendo of Europe.

Was spielen Sie im Augenblick?
Madden 2005 (DS), *Yoshi's Touch & Go* (DS)

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Yoshi's Touch & Go ist sehr leicht zugänglich und macht dank der innovativen Steuerung eine Menge Laune. *Madden* ist für mich als Football-Fan grundsätzlich ein Muss.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Mario 64, keine Frage. Für mich ist *Mario 64* das beste Spiel aller Zeiten. *Ocarina of Time*, weil mich die mit viel Liebe designte Spielwelt umgehauen hat. *Mario Kart: Double Dash!!*, weil die Multiplayer-Action unendlich viel Spaß macht.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Die kurzen Ladezeiten und die Leistungsfähigkeit.

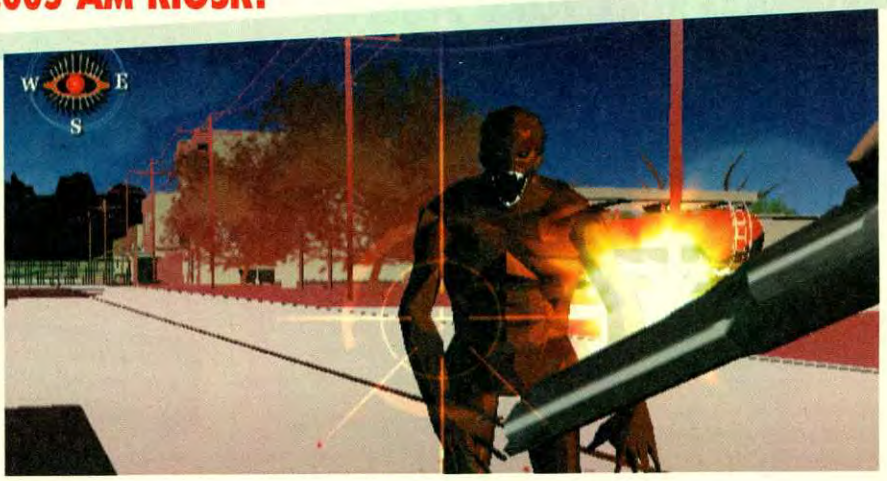
Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich freue mich sehr auf *The Legend of Zelda: Twilight Princess* und *Pac Pix* für den DS.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Na ja, wie bei vermutlich vielen meiner Generation begann alles mit *Pong*. Zurückblickend frage ich mich zwar, was so spannend daran war, einen Pixel mithilfe zweier Balken hin und her zu spielen, aber damals hat mich das für Stunden an den Fernseher gefesselt.

Welche Spiele-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Sportspiele. Ich finde es faszinierend, was sich die Entwickler immer wieder einfallen lassen.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Ich halte *Mario Kart: Double Dash!!* für den Prototyp eines Multiplayer-Games. Es ist sehr leicht zu spielen und unglaublich rasant.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich wünsche euch weiterhin viel Spaß mit unseren Nintendo-Hardwareplattformen und Spielen. Wenn unser DS auch in Europa online ist, dann könnt ihr ja gerne mal bei *Mario Kart DS* gegen mich antreten. Ich freu mich drauf ...



Killer 7

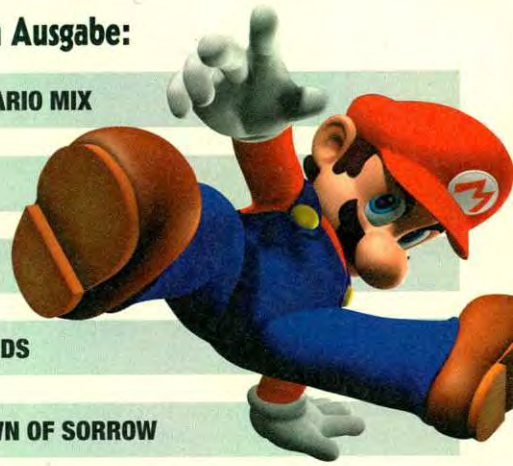
Endlich ist es so weit. Eines der skurrilsten Machwerke moderner Videospielekunst steht kurz vor der Veröffentlichung. Wir werden uns in der nächsten Ausgabe in die verstörende Welt, dominiert von harten Kontrasten und Geisteskrankheiten, stürzen und präsentieren euch den Test zu Capcoms neuem Schocker.

Battalion Wars

Selbst nach der E3 haftet diesem Action-Strategie-Titel eine hohe Faszination an. Wir werfen noch einmal einen ausführlichen Blick auf das ehemalige *Advance Wars: Under Fire* und präsentieren euch unsere Eindrücke in einer ausführlichen Vorschau. Gelingt es den Entwicklern, die unglaublich fesselnde Wirkung und den packenden Spielinhalt der erfolgreichen Game-Boy-Advance-Versionen auch in die dritte Dimension zu verfrachten?

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **VORSCHAU:** DANCING STAGE MARIO MIX
- **VORSCHAU:** MARIO PARTY 7
- **VORSCHAU:** STARCRAFT GHOST
- **VORSCHAU:** ANIMAL CROSSING DS
- **VORSCHAU:** CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW
- **TEST:** TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY



Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.